Изначальная магия

дополнение к настольной ролевой игре «Ктулху»

JEROMEEN

Изначальная магия

дополнение к настольной ролевой игре «Ктулху»

Санкт-Петербург
Студия 101
2017

УДК 794.02
ББК 77.056я92
С 88



Перевод с английского: Константин Лихачёв.
Редактор: Анастасия Гастева.

Кеннет Хайт

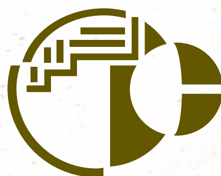
С 88 Изначальная магия — СПб.: Студия 101, 2017. – 48 с.

УДК 794.08
ББК 77.056я92

© 2017, перевод на русский язык, Studio 101.
© 2007, Pelgrane Press Ltd.
Authorized translation of the English edition.
Used with permission, all rights reserved.
Trail of Cthulhu is a trademark of Pelgrane Press Ltd.

Содержание

Содержание ... **3**
Введение ... **4**
Что есть магия? ... **5**
Способность к магии ... **8**
Новая общая способность — магия ... 8
Постижение магии ... 8
Источники магии ... 9
Правило Картера: зов крови ... *9*
Магический потенциал книг Мифов ... *11*
Магический потенциал книги ... *11*
Преисполниться магии в месте силы (чары) ... *11*
Использование магии ... 12
Примеры сотворения заклинаний ... 12
Правило Перри Корт: места силы ... *13*
Восстановление запаса магии ... 16
Заметки о конверсии: ... *16*
Правило Виллета: Магия для непросвещенных *17*
Магия и порождения Мифов ... 18
Магия не на основе Мифов ... 20
Сотворение смертоносных заклинаний ... **22**
Новые заклинания ... 22
Ритуалы Мифов ... 22
Чары Мифов ... 23
Призыв Хастура ... 26
Призыв Йог-Сотота ... 26
Связь с Ктулху ... 27
Связь с Ньярлатхотепом ... 27
След магии ... 28
На что способны маги ... 30
Власть над физическим миром ... 30
Беспокойство животных ... 30
Чародеи, с которыми стоит считаться ... *31*
Бессмертие ... 32
Путешествия во времени ... 32
Чей Знак Старше? ... *33*
Комплементарная магия ... **34**
Правила ... 34
С чего же начать? ... 36
Расследование с помощью магии ... *39*
Лавкрафт или теория магии ... **40**
Магия Мифов ... 42
Магия Рэндольфа Картера ... *44*



Введение

Доктор никому никогда не рассказывал, чем занимался в библиотеке. Мистеру Варду он лишь выдавил из себя: «Я не смогу ответить ни на какие вопросы, замечу только, что магия существует. Магия самых разных видов…».
Случай Чарльза Декстера Варда



Это дополнение к ролевой игре «Ктулху» раскрывает все аспекты магии Мифов, начиная с теоретической суммы знаний о вселенной Лавкрафта и заканчивая новыми ужасающими заклинаниями и собранными в наглядный список магическими именами, которые можно вскользь обронить и, приправив противоречивыми фактами, сбить с толку разумы тех, кто во всем ищет систему и логику. Специально для Хранителей, желающих (и вполне возможно — не без причины) игромеханически разделить **самообладание** и могущество волшебства, в этой книге вводится новая общая способность — **магия**. Пожалуй, наиболее знаменательно, что «Изначальная магия» почти не оставляет недосказанностей в описании колдовства внеземных созданий и порождений Мифов. Магия встречается практически повсеместно в поздних работах Говарда Лафкрафта, Роберта Говарда и их последователей. Однако в произведениях Лавкрафта магия чаще всего не раскрывается во всех подробностях, а только подразумевается, за исключением случая детей Уотли, но они, в конце концов, лишь наполовину люди.

Каждый находит что-то свое в настольных ролевых играх, и это дополнение, возможно, позволит ввести в кампанию «Ктулху» что-то, наиболее близкое и подходящее лично вам, хотя Хранитель, естественно, вправе решительно отвергать подобные искушения и игнорировать эти правила, если они не вписываются в его видение игры.

Что есть магия?

Эти откровения были поведаны Картеру в столь серьезно-величественной манере, что у него не осталось возможности усомниться, хотя многое из сообщенного оказалось выше его понимания. Он безоговорочно принимал эти знания за истину, поскольку их источником была величайшая космическая реальность, свободная от всяческих косностей и пристрастий. Да и сам его поиск разве не был основан на вере в иллюзорность и несущественность всех традиционных, поверхностных и примитивных земных понятий?

«Врата серебряного ключа»



Что такое магия? На какие древние секреты нечестивого знания лавкрафтовские сказители и колдуны оставляют лишь мрачные туманные намеки? Автор художественной литературы может себе позволить ограничиться аллюзиями и мистификациями, но вам для игры даже самое малое зерно истины будет очень полезно. Будь вы игроком, взявшим на себя роль искателя оккультного знания, или Хранителем, поставившим себя на место безумного бессмертного чернокнижника, всегда важно понимать, что с точки зрения магии Мифов на самом деле стоит за всеми этими высокопарными песнопениями, знаками, что старше человечества, и внеземным ультрафиолетовым сиянием.

В реальном мире определением того, что же такое магия, веками были озадачены не только мистики и мистификаторы, но и антропологи, историки и теологи. Попытаться полностью объяснить магию Мифов Лавкрафта, казалось бы, более простая задача. И конечно же, мы совершили подобную попытку далее в книге, что вы держите в руках (см. раздел «Лавкрафт и теория магии», стр. 40). Но на самом деле нам всем лучше не знать подлинную её суть…

Чтобы достичь желаемого эффекта, Говард Филлипс Лавкрафт в своих произведениях мастерски манипулирует закономерностями использования магии, а также противоречит сам себе, описывая природу и историю Ктулху или Великих Древних. В результате — целый ворох возможностей, Хранителю остается только выбрать ту, что больше подходит конкретно для его игры, прямо как в случае с представленными в «Рукописи Хранителя» вариантами интерпретации и противоречивыми взглядами на богов и титанов.

Точно так же и в этот раздел намеренно включено большое количество разнообразных и порой даже противоречащих друг другу точек зрения на магию Мифов Ктулху. Некоторые из них выведены из того или иного произведения Лавкрафта, другие — из книг последователей и толкователей Мифов, остальные берут свое начало в теориях мистиков реального мира или просто весьма подходяще, по нашему мнению, звучат.

Но в отличие от главы о богах и титанах, в этом разделе некоторые теории накладывают ограничения, с которыми стоит считаться. Например, если магия возможна только благодаря вмешательству Йог-Сотота, то потенциально практикующие её персонажи должны будут сначала найти и затем изучить заклинание связь с Тавил ат-`Умром (см. стр. 23 этой книги). И как уже было сказано, безумные колдуны и сбитые с толку сыщики одинаково вольны верить как во что-то одно из этого списка, так и во все сразу или ни во что вовсе, причем где-то среди бесчисленных сфер мироздания все они могут оказаться правы.

Что есть магия?

Магия — это сверхнаучная дисциплина управления и проявления трансмерных энергетических полей. Акустические сигналы (слова силы) и геометрические матрицы (знаки и жесты) выступают в качестве систем управления, переступивших пределы материальных технологий. Потоки энергии проходят сквозь миры через мелкие червоточины, зачастую зависящие от специфических характеристик звездного и космического излучения. Призыв порождения Мифов лишь предполагает создание такой червоточины для переноса его из одного места в другое.

Только те, кто благополучно «грезил», могут творить магию, включая тех, кого затронул Ктулху или кто пережил «Пробуждение» в своих собственных снах.

Магия — это просто еще одно название псионики. Призыв порождений Мифов — лишь вопрос корректного телепатического послания, иссушение — пирокинез, а Знак Старших богов вызывает мощное постгипнотическое компульсивное побуждение, что внедрили в сознание Ктулху миллиарды лет тому назад и которое до сих пор непроизвольно передается телепатически его последователям. Кто угодно, обладающий разумом, может научиться использовать свои псионические способности, хотя некоторые виды (или даже конкретные существа) обладают гораздо большим, нежели иные, потенциалом.

Во времена, когда старцы господствовали на Земле, все их технологии были в основе своей биологическими. Криноидеи с помощью крайне сложного встроенного в самые гены их слуг набора сетей, схем и протоколов управляли не только шогготами, но и вообще всем: своими высеченными из единого скального монолита строениями, металлическими устройствами, оружием, острогами и экспериментальными энергостанциями. Старцы содержали управляющие коды и распределяли ретрансляторы активации системы через специально разработанные планктонные массы всех океанов мира. Эти ретрансляторы передавали информационные сигналы посредством квантового дипольного взаимодействия между определенными молекулами. Когда шогготы восстали, произошел крах системы. Её осколки переписали сами себя и в какой-то мере обрели извращенное, безумное сознание и запрограммировались на самосохранение и самовоспроизводство. Некоторые из них позднее эволюционировали в млекопитающих, а затем — в людей. Магия, по крайней мере её земная ипостась, представляет собой «подключение» к сохранившимся в наши дни остаткам «сетевой системы» шогготов, которая пронизывает всю материю планеты, особенно — ДНК, кристаллические тела и залежи металлов и магматических горных пород.

Вышеприведенный сценарий описывает лишь одну из череды подобных случавшихся ранее катастроф. Первой и наихудшей из них был сбой в сущности Азатота, погрузивший целые вселенные в пределы жалких трех — четырех измерений и оставивший едва разумные осколки подсистем среди миллиардов галактик бездумно истекать энергией и искрить короткими замыканиями. Время от времени чужеродные существа развивают свои технологии и знания о местной сетевой системе до уровня, достаточного для грубого встраивания в нее своих заплаток из висящих проводов и причудливых диодов. Задокументированы свидетельства некоторых последствий этих действий, но они не стали достоянием общественности, поскольку информация поступала не из достоверных источников: среди очевидцев одни контактёры да наркоманы. По большей части эти последствия остаются неузнанными, пока какая-нибудь новая сущность не попытается воспользоваться сетью… и пока все не пойдет совсем не так, как ожидалось.

Магия — это именно то, чем ее считают мистики как среди людей, так и среди ми-го и змеиного народа: энергия, пронизывающая все сущее. Ею нельзя манипулировать с помощью технологий, и она едва ли затрагивает слабых богов Земли. Магия опирается на символы, тайны, традиции, заучивание без понимания и больше связана с чувственным, нежели умозрительным. Таким образом, способные «зрить» глубже сквозь измерения сущности — более одаренные маги. Заклинатель концентрирует свою волю на восприятии, и это приводит к нужному ему эффекту.

Изначальная магия

Что есть магия?

- В основе магии лежит принцип перцепционной гравитации: чем большим значением и влиянием обладает сущность, тем сильнее она искажает реальность вокруг себя. Это относится даже к тому, откуда и куда обращен взгляд таких сущностей — даже человеческие ученые-физики начинают понимать, что наблюдатель уже одним своим присутствием и вниманием влияет на систему. Следовательно, магические заклинания призывают могущественные сущности, чтобы, компенсируя их «гравитационный колодец», создать потенциал (в буквальном смысле, разность энергий) для «сверхъестественных» действий.

- Магия требует от заклинателя его крови для обеспечения «публичного доступа» к космосу после вручения ДНК Йог-Сототу. Принесение в жертву детей, или девственниц, или кого-то подобного по сути равнозначно взлому Вселенной с использованием чужой учётной записи.

- Любая магия основана на общении с духами. Эти нематериальные сущности живут на грани измерений, играя роль посредников между разумами, не совместимыми иным образом. Некоторые призраки обитают полностью в той или иной вселенной, но на более высоком или более низком уровне энергии. Нередко они обладают в своем мире великой силой, которую в нашем можно ощутить только краткими выбросами.

- Вышесказанное истинно, только каждый дух — это аватар Ньярлатхотепа. Следовательно, магию могут практиковать либо те, кто осознанно или нет связался с Черным Человеком, либо их потомки — хорошая возможность для сыщиков с мотивом зов крови.

- Нет, каждый дух — это аспект Йог-Сотота, поэтому, чтобы иметь дело не только с призраками этой вселенной, заклинатель должен связаться с Открывающим Пути и получить его разрешение (допуск? кодовые слова?) для передачи информации сквозь границы измерений.

- Магия — это токсичные отходы, побочные эффекты энергетических столкновений великих богов стихий. Там, где их ошеломляющие силы встречаются с их непроницаемыми защитными барьерами, связь между пространственно-временными участками разрывается. В местах подобных сражений скапливаются «осадки» разрушенных измерений, из-за которых реальность ослабевает, а магия становится возможной. Земля пережила множество подобных катаклизмов во времена падения Ктулху, поэтому теперь она представляет собой настоящую «золотую жилу» источников искажения реальности. Такие сущности, как Ньярлатхотеп, используют низшие виды наподобие ми-го для добычи магии и заключения её в квазиматериальные клетки-контейнеры; другие же — ищут, чтобы поглотить ее несколько более прямым способом.



Способность к магии

— Мой… предок, — с некоторой запинкой продолжил он, — полагал, что человеческой воле присущи особые, совершенно удивительные свойства, при умелом использовании которых человек способен управлять не только своими действиями и действиями других людей, но и любыми силами природы, а также многими стихиями в иных измерениях, выходящих далеко за рамки известного нам мира.

«Он»

Введение способности **магия** позволяет Хранителю усовершенствовать игромеханику сотворения заклинаний и выровнять некоторые предположительно «узкие места» системы, в первую очередь — «перегруженность» **самообладания**. Кому-то это покажется более подходящим для авантюрного стиля, а некоторым даже более реалистичным (что бы это ни означало в детективе про хтонических чудовищ). Посмотрим, как вам это понравится!

Новая общая способность — магия

Магия — это новая общая способность. Однако иногда она может использоваться как исследовательская, если в вашей кампании сыщик хочет выяснить, какой эффект оказывает заклинание (или какова цена его сотворения), к каким божествам или космическим силам оно взывает и из какого предания, из каких старых гримуаров берет свое начало. В других кампаниях (при более классическом подходе к игре) эти действия потребовали бы применения **мифологии Ктулху.**

Магия не должна быть понятна и ожидаема. Поэтому описывать и использовать её рекомендуется по разному в разным кампаниях и даже отдельных сценариях. Хранитель может даже сам точно не знать всех принципов. Существуют разные способы творить заклинания: черпать силы из межпространственных энергетических карманов; раскрывать псионический потенциал, заложенный ещё в зародышевой плазме; обращаться к силам из-за пределов нашей Вселенной и использовать синтез математического подхода и интуитивного восприятия; призывать могущественных демонов себе на службу; просто направлять свою волю и получать власть над феноменологическим миром.

Постижение магии

«Сегодня читал Акло для Саваофа… что мне не понравилось — он слышен с холмов, а не с неба… Прошлой ночью дед открыл мне формулу Дхо, и сейчас я могу сам видеть город меж двух магнитных полюсов. Я дойду до них, когда очистится Земля, если не смогу прорваться с помощью формулы Дхо-Хна, когда сделаю это. Те, из воздуха, сказали мне на Шабаше, что пройдут годы до того, как я смогу очистить Землю, и дед к тому времени, наверное, уже умрет, так что я должен изучить все формулы, все искривления барьера между Йир и Нхххнгр. Они, извне, помогут мне…».

«Ужас Данвича»

Рейтинг способности **магия** нельзя приобрести при создании персонажа. Пункты рейтинга магии могут быть получены только благодаря особым обстоятельствам в игре: чтение таинственных гримуаров, общение с потусторонними сущностями, инструкции от одаренных колдунов или даже посещение затронутых Космосом мест. Хранитель, конечно, вправе заявить, что только один или всего несколько из этих способов на самом деле работают. Быть может, сыщик получит магические способности, прочитав старинный гримуар или связавшись с Великими Древними. Например, возжелавший стать колдуном, чтобы обрести первый пункт рейтинга **магии**, должен воззвать к Йог-Сототу или посетить Ирем, когда как дальнейшее повышение он может производить любым из перечисленных способов.

Какой бы метод ни использовался, вы должны вкладывать пункты опыта в способность магии так же, как и в другие. Магия не приходит просто так: с ужасающим видом Йог-Сотота или из книги Эйбона. Введем термин **магический потенциал**, чтобы обозначить этот опыт. На откуп сыщику (и игроку) остается выбор: использовать **магический потенциал** или нет.

Источники магии

Книги

Власть Хранителя над событиями кампании несомненна и бесспорна: мистические вмешательства, переводящие ход истории в наиболее подходящее русло, не только не под запретом, но и настоятельно рекомендуются. Однако сыщики тоже могут дерзнуть заполучить частичку этой волшебной силы. Игромеханически для этого понадобится поднять свой рейтинг магии, например, погрузившись в чтении книги Мифов. Если не сказано иначе, каждый том позволяет повысить рейтинг магии на столько же, на сколько и мифологии Ктулху. Повторное погружение в чтение книги, за исключением Пнакотических рукописей, не даст никакого эффекта.

Особая ситуация: по окончании приключения Билл предусмотрительно повысил рейтинг ***бегства****, потратив почти все пункты опыта. Их осталось два. Игрок хочет, чтобы его сыщик Уиллоуби прочитал Unaussprechlichen Kulten и смог вложить оставшийся опыт в магию. Согласно описанию «Чёрная книга» фон Юнтца обладает* ***магическим потенциалом*** *3, но сейчас Билл способен потратить только 2 пункта, что он и делает. По завершении следующего приключения игрок сможет вложить один пункт свежеполученного опыта, чтобы сыщик «завершил изучение» Unaussprechlichen Kulten и получил ещё 1 пункт рейтинга* ***магии****.*

В особых случаях **магический потенциал** книги отличается от того, насколько она позволяет повысить рейтинг **мифологии Ктулху**. Это объясняется тем, что некоторые тексты, такие как темные гримуары или подробные описания ритуалов, обрядов и церемоний культов, собирают в себе больше знаний о теоретической и практической магии, а другие, напротив, оставляют без внимания понятие волшебства и проливают свет только на историю внеземных сущностей или представляют собой всеобъемлющие жизнеописания автора. В таблице во врезке приведены **магические потенциалы** книг Мифов из «Рукописи Хранителя».

Боги и титаны

Уже просто лицезреть саму сущность Йог-Сотота или уловить завывание флейт безумных служителей культа Азатота достаточно, чтобы пробудить в сыщике всеобъемлющее восприятие высших магических измерений. Напротив, Цатоггуа и Ньярлатхотеп чаще идут на сделку (или по крайней мере менее враждебны) и становятся наставниками для просителей среди людей. Так же как и в случае с другими аспектами богов и титанов, на откуп Хранителю остается, обучает ли потусторонняя сущность сыщика видеть высшие измерения, пробуждает ли в нем магические способности или просто разрывает его рассудок в клочья лишь несколькими краткими фразами.

Как сказано ранее, общение или даже просто столкновение лицом к лицу с богом или титаном (как посредством заклинания связи, так и оказавшись не в том месте не в то время) каждый раз приносит по 2 пункта рейтинга **магии**. Теоретически каждый мог бы достичь в искусстве волшебства небывалых высот, просто снова и снова взывая к Ктулху или Хастуру. Как жаль, что при этом рассудок подающего надежды колдуна быстро обратится в ничто. Хотя потом некоторые безумцы, конечно же, бесконечно убеждают себя, что так и было изначально задумано.

Правило Картера: зов крови

Маги из произведений Лавкрафта нередко восходят корнями к могущественным колдунам: Рэндольф Картер произошел от Эдмунда Картера, покинувшего Салем ради своих темных дел, в то время как Чарльз Декстер Вард — потомок Джозефа Карвена.

Хранитель вправе разрешить (или настоятельно рекомендовать) при создании персонажа с мотивом **зов крови** один бесплатный пункт **самообладания** перенести в магию. Этот пункт рейтинга должен стать первым для сыщика: некий ужасающий опыт уже пробудил его мистический дар. Однако это одноразовое преимущество. Далее сыщик развивает свои способности как обычно.

Способность к магии

«Наиболее связанные с магией» сущности: Йог-Сотот, Цаттогуа, И»Голонак или Ньярлатхотеп — принесут при столкновении 3 пункта, а иные, напротив, равнодушные к попыткам сыщиков добыть новые знания, как Ктхугху и Гатаноа, — всего лишь 1 или вообще ни единого. Порой получение рейтинга **магии** может потребовать общения с богом или титаном, а иногда и выполнения какой-либо крайне неприятной услуги. Некоторые служители культов верят, что в молоке Шаб-Ниггурат содержится зародышевая сома знания санскрита, и только испив его, человек, возможно, впитает эту **магию**.

Наставники

Чтобы обучать **магии**, наставник должен иметь как минимум на 5 пунктов рейтинга больше, чем его ученик. Обычно обмен опытом происходит между приключениями и занимает от 1 до 6 месяцев за каждый пункт, хотя это период может сильно меняться в зависимости от темпа игры и мнения Хранителя, как и в случае изучения заклинаний. Помимо свободного времени, персонажам необходимо иметь доступ к библиотекам или коллекциям оккультной литературы с суммарным **магическим потенциалом**, равным по меньшей мере 4. Хранитель волен изменять это требование, когда речь идет о наставниках вроде шаманов диких племен или больных с синдромом саванта (с отклонением в развитии, но с выдающимися способностями в одной или нескольких областях знаний, контрастирующими с общей ограниченностью личности), или других нетипичных чародеев, сила которых заключена не в начитанности. Сыщики могут преподавать друг другу искусство **магии**, если, конечно, у них обоих достаточно для этого времени. Обучение довольно сложно сочетать с посещением **факторов самообладания** или другими способами реабилитации от напряженных приключений, наполненных разрывающей рассудок мистикой, поэтому Хранитель вправе отказать в восстановлении **самообладания** между приключениями злоупотребляющим оккультизмом сыщикам.

Только при авантюрном подходе к игре сыщики смогут найти доброго самаритянина вроде Лейбена Шрусбери, который искренне и бескорыстно пожелает регулярно обучать их **магии** Мифов. В сущности, независимо от стиля игры все подобные предложения — это отравленный и оскверненный Грааль, а любые колдуны, сколь бы вменяемыми они ни выглядели, — на самом деле поистине ужасные отвратительные безумцы.

Наставники из иных миров не нуждаются в библиотеках или высоких рейтингах **магии**, так как показать сыщику Вселенную глазами внеземной сущности вполне достаточно, чтобы заставить его навеки отречься от своих эвклидовых заблуждений о законах природы. При этом учитель все еще может потребовать нечто явно недоброе в качестве платы за свое содействие.

Места

В произведениях Лавкрафта персонажи часто путешествуют к далеким местам с неясной, но явно связанной с изучением искусства **магии** целью: к Великому кипарисовому болоту, городу столпов Ирему или хребтам Ахоггар, что в Алжире, например, чтобы прочесть надпись, начертанную на старом, давно утерянном барельефе или чтобы связаться с духами этих земель, что равнозначно обретению рейтинга **магии** от книг и, соответственно, богов и титанов. А может быть, сыщики ищут подобающего наставника, как Чарльз Декстер Вард в Трансильвании в свое время. Или же желают испытать на собственной шкуре влияние поистине губительного запретного места, в окрестностях которого вселенская пустота подходит к нашей реальности так близко, что касается всех жалких человеческих чувств и тем самым ярче разжигает огонь изначального магического дара.

Если Хранитель решает, что эти края обладают **магическим потенциалом**, то они в любом случае приносят персонажам пункты только при первом посещении (и действительно, ведь начинающие маги из произведений Лавкрафта совершают паломничества ко всем возможным мистическим местам, вместо того чтобы, например, открыть магазин в Иреме. Но есть одно крупное исключение: см. врезку). Чаще всего территория наделяет только одним пунктом **магического потенциала.** Оскверненные нечестивые края: Безымянный город, что в Аравии; помещения под Великими пирамидами; лунная заводь Понапе — наделяют 2 пунктами. И только легендарный Р`льех, вселяющая ужас Каркоза или внутренний город меж двух магнитных полюсов могут дать 3 пункта **магического потенциала.**

Магический потенциал книг Мифов

Как в случае с любым другим набором характеристик, Хранитель может — и даже обязан — изменить значения в этой таблице в соответствии с собственным видением игры.

Магический потенциал книги

Название книги	Магический потенциал	Стр. «Рукописи Хранителя»
Аль-Азиф	5	34
Некрономикон	4	36
Азатот и иные	0	34
Очерки о Келено	3	37
Cultes des Goules	1	33
De Vermis Mysteriis	3 (2 для переводов)	33
Эльтдаунские осколки	1	38
Geheimes Mysterium von Asien	2	33
Король в желтом	0	34
Livre d'Ivon	3	33
Пнакотические рукописи	1(максимум 4)	35
Откровения Глааки	1	36
Семь сокровенных книг Хсана	1	35
Завет Карнамагоса	1	34
Гении тавматургии в Ханаане Новой Англии	0	34
Тринадцатая («Предельная») соната	0	38
Unaussprechlichen Kulten	3 (1 для переводов)	34

Преисполниться магии в месте силы (чары)

Это общее заклинание можно сотворить только в местах силы в особое время, индивидуальное для каждого конкретного случая: полнолуние, восход Бетельгейзе или, например, затмение. Применив его, заклинатель получит доступ к магическому потенциалу этого края, а также:

- сможет вложить пункты опыта в рейтинг **магии** или
- получит целевые пункты **магии**, действующие только здесь и лишь до восхода солнца.

Кроме цены в пунктах **самообладания** (или **магии**) для сотворения заклинания, по усмотрению Хранителя, вероятно, потребуется кровавое жертвоприношение, ритуальное возжигание костра или иное мистическое действо.

Сложность проверки самообладания: 4 (3 при трате **археологии**, **архитектуры**, **оккультизма** или **естествознания** при ознакомлении с местом силы)

Цена: 5 пунктов запаса **самообладания** за каждый пункт магического потенциала. 1 пункт запаса **самообладания** за каждые 2 целевых пункта **магии**. Хранитель вправе менять эти соотношения в зависимости от его видения сложности игры и мистической мощи места силы.

Время: 20 минут приготовлений: ритуальных танцев, ментальных экзерсисов, возможно, песнопений Йог-Сототу. Как и ранее, детали зависят от природы и особенностей места силы.

Использование магии

Если сотворение чар или ритуалов требует траты пунктов запаса **самообладания** или состязания против какой-либо способности, заклинатель вправе вместо этого пользоваться запасом **магии** в соотношении 1 к 1. Если в описании указано, что необходимо пройти состязание между какой-нибудь способностью колдующего и самообладанием цели, то она также может использовать для этого **магию**, если обладает ею и ожидает нападения. Цену заклинаний в пунктах **рассудка** тем не менее придется платить пунктами **рассудка**, и это касается всех способностей, кроме самообладания (например, в таких заклятьях, как знак Вуриш и изгнать Ктхугху). Независимо от своего рейтинга магии сыщик обязан проходить проверку **самообладания** (именно **самообладания**!) перед тем, как сотворить любое требующее этого заклинание.

Примеры: *Связь с упырями требует проверки* ***самообладания*** *с риском потери 4 пунктов и уплаты цены в три пункта его запаса. Если у сыщика есть пункты запаса магии, то он может для сотворения заклинания потратить 3 пункта* ***магии*** *(или 2 пункта* ***магии*** *и 1 пункт* ***самообладания****). Однако проверку он должен проходить именно* ***самообладания****.*

Связь с Ктулху подразумевает проверку ***самообладания*** *с риском потери 5 пунктов и уплату 3 пунктов его запаса и 1 пункта рассудка. Заклинатель обязан совершить проверку* ***самообладания****, но он вправе заплатить цену в три пункта* ***магии****. Однако трату пунктов* ***рассудка*** *заменить ничем другим нельзя.*

Связь с Ньярлатхотепом требует проверки ***самообладания*** *с риском потери 5 пунктов, а также уплаты 3 пунктов его запаса, 1 пункта* ***рассудка*** *и сжигания 1 пункта рейтинга* ***рассудка****. Единственное, что заклинатель вправе изменить, — это заплатить цену в 3 пункта* ***магии*** *вместо* ***самообладания****. Все остальное необходимо сделать строго согласно описанию.*

Иссушение подразумевает проверку ***самообладания*** *с риском потери 4 пунктов и затем состязание* ***самообладания*** *заклинателя против* ***самообладания*** *цели. Оба участника могут использовать* ***магию*** *для прохождения состязания, но не для первой проверки. Помимо всего прочего, если цель — это сыщик, то, чтобы заменить способность для сопротивления заклятью на магию, необходимо успешного пройти проверку* ***бдительности****, потому что персонажу надо вовремя среагировать на нападение.*

В «Рукописи Хранителя» некоторые заклинания несколько не стыкуются с приведенной системой, либо являются исключениями, либо вызывают затруднения и так или иначе требуют пояснения:

Призыв Йог-Сотота (стр. 54): Если маг пользуется заколдованной башней или менгиром (в соответствии с правилами зачарования предметов, описанными на стр. 44), каждый пункт рейтинга самообладания или магии, вложенный в зачарование сооружения, дает 1 целевой пункт самообладания или магии при проведении этого ритуала

Микстура Ляо (стр. 47): сыщик не может использовать магию вместо самообладания при проверке со сложностью 3, необходимой, чтобы удержаться от повторного приема микстуры.

Проклятие камня (стр. 55): цель теряет пункты самообладания, даже если использует для состязания магию.

Ужасающее имя Азатота (стр. 51): заклинатель может заменить способность для второй проверки, но не для первой.

Зачаровать предмет (стр. 44) и Знак Старших богов (стр. 46): Заклинатель вправе сжечь пункт рейтинга магии вместо самообладания.

Вой Пана (стр. 52): каждый услышавший должен пройти проверку самообладания, даже если он обладает рейтингом магии.

Примеры сотворения заклинаний

Сыщик творит чары:

Пусть это безрассудно и недальновидно, но доктор Пемброуз (**самообладание** 8, **магия** 7) желает изучить больше заклинаний, поэтому планирует связаться с крысотварью. Он тратит 4 минуты, рисуя мелом мистический символ на полу заброшенного склада в Бактауне, и вкладывает 1 пункт в первую проверку **самообладания**. Успешно ее пройдя, доктор Пемброуз остается с 7 пунктами запаса. Затем он тратит 2 пункта **магии** (вместо указанного в описании **самообладания**) начинает творить заклинание.

Правило Перри Корт: места силы

Существовало множество причин, по которым мое семейство так упорно держалось за свое родовое гнездо, и я в этом не нарушил нашей традиции. Джентльмен, унаследовавший этот дом в 1768 году, занимался особого рода изысканиями и совершил несколько поразительных открытий, причем все они были тесно связаны со странностями, присущими именно этому участку местности, и потому его крайне важно сохранять в неприкосновенности.

«Он»

Бессмертные колдуны рассказа «Он» черпают силу несколько необычным способом из своих причудливых жилищ и самой земли деревни Гринвич. Говард Филлипс Лавкрафт описывает дом в Перри Корт как нечто иное, нежели, скажем, Сентинел Хилл близ Данвича, который не столько пропитан магией сам по себе, сколько приближен к иным измерениям из-за прочной связи с Йог-Сототом. Если Сентинел Хилл и обладает **магическим потенциалом**, то не более 1. В игромеханических терминах, наиболее вероятно, что волшебная сила этого городка исходит от зачарованного менгира или связи с Йог-Сототом, вследствие чего **сопротивление** Великого Древнего призыву здесь ниже, чем в областях, менее плотно соприкасающихся с другими мирами.

Но места наподобие Перри Корт, очевидно, служат постоянными источниками **магии** или по меньшей мере чрезвычайно благоприятны для постижения таких дисциплин. Есть два основных способа моделирования аналогичных мест силы в зависимости от планов Хранителя по их роли в кампании. Он вправе использовать один или оба, или отказаться от них вовсе в соответствии со своим видением игры.

- Место силы приносит 1 пункт **магического потенциала** в год. Получение его может потребовать не только вложения опыта, но и сотворения заклинания, как в рассказе «Он» (пример приведен ниже). Вероятно, только персонаж с рейтингом **магии** способен почерпнуть новые пункты таким образом, но не исключено, что обретение первого пункта рейтинга тоже возможно. Для этого наверняка придется годами каждое полнолуние проводить загадочные ритуалы, как в рассказе «Он». Такой способ моделирования приведет к тому, что действие кампании будет затрагивать одно место, куда сыщики возвращаются каждый канун Дня всех святых или каждую Вальпургиеву ночь.
- Вместо **магического потенциала** место силы наделяет сыщика или персонажа Хранителя одним или более (возможно много более) целевыми пунктами **магии**, которые дозволено использовать только в этой области. Как и ранее, они, вероятно, доступны только тем персонажам, которые уже обладают рейтингом **магии** или пережили здесь **шок от столкновения с Мифами**. А может быть, наоборот, всем, кто находится поблизости. Помимо этого, как и ранее, чтобы получить эти целевые пункты, вероятно, нужно часами медитировать или сотворить уместное заклинание. Такой способ моделирования приведёт к тому, что сыщики любыми средствами завладеют этим участком земли и ни при каких обстоятельствах не захотят его покинуть или отдать кому-либо ещё.
- При обоих вышеприведённых способах Хранитель вправе потребовать вложить пункты **самообладания** для получения доступа к **магическому потенциалу** места силы. В первой модели пункты рейтинга **магии** наиболее вероятно будут стоить пунктов рейтинга **самообладания**, в то время как во второй модели целевые пункты будут стоить пунктов **самообладания**.
- Оба способа могут быть схожим образом доступны только по принципу «кто первый, тот и прав». Например, омерзительный некромант опережает сыщика и приходит в место силы на Белтайн первым. Таким образом, он получает пункт рейтинга **магии**, а не наш герой. А доступ к целевым пунктам, вероятно, обретет тот, кто первым здесь обратится к **магии**, победит прежнего стража этого места, или раньше всех «застолбит» его.

Способность к магии

Колдун с нулевым рассудком творит чары:

Погрязший в пороке доктор Кром (**самообладание** 5, **магия** 12) ищет нечестивого соития с Йог-Сототом. Колдун поступил очень самонадеянно, воздвигнув каменную башню на печально известном острове на реке Святого Лоуренса и презрев другие версии этого заклинания, описанные далее в этой книге. Сейчас он собирается сотворить заклятье зачарования башни. Будучи несколько не в своем уме («Да будет так!» — вопит он), доктор не нуждается в первой проверке **самообладания** со сложностью 5, указанной в описании заклинания. Он вкладывает 2 пункта **магии** (это округленная вверх половина от 3 — значения, что потребовалось бы от сохранившего рассудок заклинателя) и принимает решение («Довольно рациональное… рациональное, я сказал!») пожертвовать 1 пункт рейтинга **самообладания** вместо **магии**. Однако на этом доктор не останавливается: для более мощного зачарования башни он сжигает еще 3 пункта рейтинга **магии**. Теперь его рейтинг **самообладания** — 4, а **магии** — 9.

Сыщик подчиняет порождение Мифов:

Хорошо, что встреча с крысотварью была результативна: доктор Пемброуз узнал заклинание призыва бьяхи. Ведь следующей ночью он случайно столкнулся именно с этой тварью в аттическом небоскребе в Чикаго-Луп. При проверке **самообладания**, что следует за столкновением с чудовищем, на кубике выпадает 6, и это всегда хорошо. Еще лучше, что ранее при сборе улик обнаружилась подвеска с высеченной на ней печатью подчинения (см. стр. 24) бьяхи. Набравшись смелости, доктор решает подчинить эту тварь и отправиться на ней верхом в Монреаль, где, по слухам, некий неизвестный чернокнижник замышляет что-то недоброе. Пемброуз решает потратить 2 пункта запаса для улучшения результата первой проверки **самообладания**, что в сумме с полученным на кубике результатом 5 обеспечивает успех, оставляя в запасе **самообладания** 6 пунктов, и **магии** — 4. Теперь осталось только подчинить эту тварь. Требуется заплатить в любой комбинации 4 пункта запаса магии или **самообладания** или 8 пунктов **бегства**, после чего в состязании с **самообладанием** или **магией** Пемброуза преодолеть сопротивление бьяхи 4 (сниженное вдвое благодаря печати подчинения). Доктор вкладывает все 6 пунктов **бегства** и 1 пункт **магии**, полностью истощая себя, но все-таки доводя сотворение заклинания до конца.

В состязании подчинения Пемброуз вкладывает 2 пункта **самообладания**, и на кубике выпадает 3, это выше сложности 4. Бьяхи тратит 3 пункта сопротивления и получает успех без проверки. На следующий ход доктор вкладывает 2 пункта **магии** и получает еще одну тройку на игральной кости. Бьяхи в свою очередь тратит последний пункт **сопротивления**, и на кубике выпадает единица. Это означает, что тварь подчинена, а твердые намерения Пемброуза полететь на ней верхом в Монреаль скоро воплотятся в жизнь. Его запасы **самообладания** и магии составляют 4 и 1, соответственно.

Колдун с нулевым рассудком проводит ритуал:

Когда пришло время призыва Йог-Сотота, доктор Кром (на следующую ночь вновь с полным запасом **магии** 9 и 3 целевыми пунктами от зачарованной башни) снова пропускает первую проверку **самообладания**, и если вменяемый заклинатель должен был бы потратить 8 пунктов запаса **магии** или **самообладания** (в любой комбинации), то безумному чернокнижнику необходимо лишь 4. Он принимает решение разделить цену между способностями поровну — по 2 пункта. Согласно стр. 40 «Рукописи Хранителя» с этого момента ведущий выбирает, проходить проверки чернокнижнику или обойтись без них. В первом случае для состязания с сопротивлением реальности 24 у доктора Крома есть 10 пунктов запаса **магии**: 2 он уже потратил на уплату цены заклинания, но 3 целевых пункта он получил от своей зачарованной башни, — а также 2 пункта запаса **самообладания**. Но перед тем, как он сможет завершить ритуал, наездник на бьяхи долетит до его башни и не оставит от нее и камня на камне!

Колдун с нулевым рассудком накладывает губительные чары на сыщика:

Сбитый с ног доктор Кром, в ярости от того, что Пемброуз разнес его башню, накладывает заклинание иссушение на нашего отважного героя, сопровождая это злобными воплями и брызгами слюны. Колдуну с нулевым рассудком не нужно проходить первую про-



верку самообладания, свое действие он тратит на громогласные, полные ненависти крики. Для сотворения иссушения требуется два раунда. Пемброуз пытается подстрелить Крома, но промахивается, получив на кубике единицу. Во втором раунде настает очередь чернокнижника. Он проходит состязание своей **магии** с запасом 7 против текущего **самообладания** Пемброуза с запасом 4 (сыщик мог бы использовать магию, но в этом случае шансов у него будет даже меньше, чем сейчас! Помните, совместные вложения пунктов разных способностей возможны при уплате цены заклинания, но не при прохождении состязаний). Кром вкладывает все 7 пунктов в это состязание, Хранитель бросает кубик — 3, и конечный результат 10. Пемброуз тратит 3 пункта, на игральной кости — 3, и в итоге — 6. Плоть сыщика чернеет и обугливается изнутри, сжигается 4 пунтка запаса и, что еще хуже, — 4 пункта рейтинга его **здоровья**.

Но что бы случилось, если бы Пемброуз удачно подстрелил Крома? При классическом подходе к игре сыщику понадобилось бы убить некроманта, чтобы прервать сотворение заклинания, а при авантюрном — достаточно было бы просто ранить его.

Заметки о конверсии:

В приключениях «Ктулху» (придуманных вами лично или же опубликованных на сайте Студии 101) для конверсии чародеев из правил «Рукописи Хранителя» в правила «Изначальной магии» используйте рейтинг **самообладания** в качестве рейтинга **магии**, а потом уменьшите вдвое их рейтинг **самообладания**, чтобы сохранить баланс системы.

Для конверсии персонажей и порождений Мифов из игры Call of Cthulhu (и других на основе BRP) в «Ктулху» просто разделите пополам количество их пунктов магии (или POW) и используйте полученное число как их рейтинг **магии**.

Восстановление запаса магии

При использовании классического подхода к игре запас **магии** сыщиков восстанавливается только по окончании приключения.

При авантюрном подходе герои могут восполнить запас **магии** один раз за встречу, если у них будет возможность провести минимум 1 час без перерыва, изучая оккультные книги, или вглядываясь в глаза древнему идолу, или иным образом открывая себя потокам темной энергии Мифов.

В обоих случаях внеземные существа (как и колдуны, отдавшие себя без остатка влиянию Мифов) под контролем Хранителя восстанавливают свой запас **магии** полностью по прошествии 24 часов с последнего применения или с появлением первой звезды на ночном небе (в зависимости от того, что наступит раньше).



Правило Виллета: Магия для непросвещенных

Вполне допустимо, чтобы для сотворения волшебства способность магия сосуществовала наравне с самообладанием и соответствующими правилами из “Рукописи Хранителя”. Возможно, среди сыщиков-заклинателей будут как те, у кого есть рейтинг магии, так и те, у кого его нет. Чтобы сохранить баланс системы, подобное сосуществование Хранителю следует допускать только при условии, что рейтинг самообладания ограничен порогом в 12 пунктов или менее. Более того, использовать пункты магии вместо самообладания надлежит в соотношении 2 к 3, округляя вверх. Например, связь с упырем потребует 3 пункта самообладания или 2 пункта магии, или 2 пункта самообладания и 1 магии, но не по 1 каждого.

Такая система дополнительных правил несколько громоздка, но она даст игровой группе последний отчаянный шанс сотворить необходимое заклинание, даже если колдун команды пал наземь и бьется к конвульсиях, истекая слюной (или кровью). Подобное разделение на обученных и непосвящённых уже имело место быть, например, в рассказе “Случай Чарльза Декстера Варда”, в котором большинство персонажей: сам Чарльз Вард, Джозеф Карвен, Саймон Орн — провело годы в оккультных изысканиях и общении с мёртвыми, чтобы достичь результатов в своем тёмном искусстве. Доктор Виллетт, напротив, освоил сотворение заклинания воскрешения, просто прочитав надпись, высеченную на камне стены подвала Карвена, и этого хватило, чтобы победить бессмертного выходца с того света! В терминах игры, Чарльз, Джозеф и Саймон вложили много опыта в рейтинг магии, в то время как доктор Виллет обладал высоким запасом самообладания, так что просто тратил его пункты. Особенно, если учитывать тот случай, когда Карвен упал без сознания от смертельного ужаса после того, как услышал, что “№ 118” на свободе. Это не говорит ничего хорошего о самообладании тёмного колдуна.

По этой системе дополнительных правил совместный ритуал происходит практически так же, как и описано в разделе Сотрудничество книги “Ктулху” (см. стр. 67). Каждый участник вправе вкладывать пункты запаса самообладания и магии (или других способностей, если того требуют описание в “Рукописи Хранителя” или обстоятельства) в сотворение общего заклинания.

Участники с рейтингом магии, изучившие заклинание, вкладывают пункты в его цену практически, как указано в разделе Сотрудничество книги “Ктулху” (см. стр. 67): только 1 пункт из их суммарной траты не учитывается при общем подсчете.

Участники с рейтингом магии, не изучившие заклятье, или наоборот, без рейтинга, но знающие заклинание, вправе вложить в него пункты в соотношении 2 к 1. При общем подсчете их усилия вдвое менее эффективны. Один пункт из их суммарной траты не учитывается, как и в первом случае.

Участники без рейтинга магии и не знающие заклинание могут тратить на него пункты в соотношении 3 к 1. При общем подсчете их усилия втрое менее эффективны. Один пункт из их суммарной траты не учитывается, как и в первом случае.

Магия и порождения Мифов

Глубоководных совершенно невозможно истребить, даже древнейшая магия Старших богов способна лишь остановить и обуздать их.
«Тень над Иннсмутом»

Рейтинг **магии** богов и титанов по сути бесконечен. Не утруждайте себя отслеживанием пунктов их запасов.

Внеземные народы могут быть магическими по самой своей природе, когда каждый обладает псионическими способностями, или же, напротив, как люди, иметь в своих рядах только отдельных представителей-волшебников. С точки зрения игромеханики нет разницы между псионикой и магией, Хранитель вправе просто заменить одно на другое, если это ближе к его метафизической картине мира игры. Некоторые создания, вроде прислужников Иных богов, состоят из чистой магической энергии, эктоплазмы или ещё чего-то нематериального: проявление особых сил этих существ опустошает их запас здоровья. Многие порождения Мифов, как например, межпространственные скитальцы, от рождения обладают сверхъестественными способностями (вроде перехода из измерения в измерение), хотя у них нет рейтинга **магии** и они не могут сотворить заклинание как таковое.

В этом разделе приведены существа, народы и виды, представленные в «Рукописи Хранителя» (см. стр. 58–99), которые, с немалой долей вероятности, владеют искусством магии. В описании каждого создания указан его потенциальный рейтинг магии и доступные ему заклинания. Но мы повторим еще раз: Хранитель вправе по своему усмотрению изменять, расширять или игнорировать в этом разделе все, что посчитает нужным.

Бесформенное отродье Цатоггуа

Те бесформенные отродья Цатоггуа, которые наиболее полно разделяют с Великим Древним мистическую память, имеют рейтинг **магии** от 5 до 9, хотя у некоторых он достигает 16 и даже выше. Если им и доступны какие-то заклинания, то среди них точно есть связь с Цатоггуа.

Бьяхи

Альфа-бьяхи в стае имеет рейтинг **магии** от 5 до 9. Доступные заклинания: призыв бьяхи и (вероятно) призыв Хастура или межпространственные врата.

Вампир

Рейтинг **магии** вампиров составляет 7. Они вправе использовать её вместо здоровья для своих особых сил. Также следует уточнить, что жертва гипноза может использовать для проверки **магию** вместо **самообладания**, если ее не застали врасплох.

Великий народ Йит

Среди великого народа Йит только самые опустившиеся и примитивные практикуют волшебство. Их средний рейтинг **магии** 7. Наиболее вероятно, они останавят свой выбор на искусстве манипуляций со временем или поисках новых источников знаний о нем. Доступные заклинания: связь с гончими Тиндала, связь с Тавил-ат-«Умром, межвременные врата, формула Дхо-Хна и тому подобные.

Глубоководный

Жрецы глубоководных обладают рейтингом **магии** от 7 до 10. Доступные заклинания: связь с Ктулху, связь с глубоководными, связь со звездными отродьями и, возможно, многие другие.

Гнофке

Если гнофке и использует **магию** вместо своих жизненных сил (**здоровья**) для призыва **пурги**, то его рейтинг **магии** составляет 15. Доступные заклинания: призыв/изгнание Итакуа.

Гончие Тиндала

Рейтинг **магии** гончих составляет 12 и выше. Доступные заклинания: связь с гончими Тиндала и многие другие.

Дитя Йог-Сотота

Отродье Врат-и-Ключа от рождения имеет рейтинг **магии** 13 и выше и инстинктивно знает заклинание призыв Йог-Сотота. В остальном искусству волшебства ему приходится учиться, как и многим другим, например, чародеям-людям.

Изначальная магия

Способность к магии

Звездный вампир

Если колдуну не посчастливится вызвать второй раз одного и того же звездного вампира, то есть немалая вероятность, что эта хитроумная бестия не попадется дважды в ту же ловушку. Вырвавшийся из-под уз подчинения звездный вампир обладает рейтингом **магии** от 4 до 10 и заклинаниями, наиболее подходящими для изощренного возмездия вроде проклятия камня или обмена разумом.

Змеелюди

Чародеи-змеелюди имеют рейтинг **магии** 10. Им доступны те же заклинания, что и колдунам-людям. Кажется разумным, что каждый из змеелюдей, даже если он не поклоняется Йигу, знает, как с помощью магии обратиться к этому Великому Древнему.

К`нь`янийцы

Волшебник-к`нь`яниец обладает рейтингом **магии** от 7 и выше. Этот обреченный на вырождение народ с наибольшей вероятностью будет использовать заклинания связь с Ктулху или связь с Йигом, подчинение, ужасное имя Азатота, обмен разумом и тому подобные.

Крысотварь

Рейтинг **магии** крысотвари довольно низок — 3 или 4, на порядок ниже, чем у колдуна-человека, которым это чудовище, возможно, некогда являлось. Доступные заклинания: связь с Ньярлатхотепом, связь с крысотварью и по крайней мере еще 2 других.

Ксотийцы

Рейтинг **магии** ксотийцев варьируется: от 15 и выше для рядовых звездных отродий и до 300 и выше у «Пятерых Смотрителей». Среди доступных им заклинаний есть связь с Ктулху, связь с глубоководными, связь со звездными отродьями.

Лемурийцы

Лемурийцы наделены практически абсолютной невосприимчивостью к магии. При попытке наложить на них заклятие запас их **самообладания** считается равным 30. Эти существа подобны ходячим вместилищам мистической энергии. Их рейтинг **магии** 13 и выше. Им доступны самые разные заклинания: ритуал Сааамааа, например, или углы Таг Клатура и призыв/изгнание Азатота.

Летающий полип

Эти загадочные создания могут поклоняться и служить как одному, так и нескольким божествам внеземного пантеона: Мордиггиан, Цатоггуа, Тульзша, Ньогта и другие. Рейтинг **магии** летающего полипа от 8 до 12, и ему доступны соответствующие заклинания (например, связь с Цатоггуа).

Ллойгор

Рейтинг **магии** ллойгора 18 и выше. Он вправе использовать ее запас вместо **здоровья** для применения своих особых сил: **жатва, сонная болезнь, телекинез, ураганный удар и облик дракона.** В частности, с помощью **жатвы** ллойгор восполняет запас не только **здоровья**, но и **магии**. Однако если Хранитель все же наделит его такими широкими новыми возможностями, как использование рейтинга **магии**, то запас **здоровья** чудовища следует снизить до 22/22. Помимо особых сил ему доступны и заклинания; каждый ллойгор знает, как связаться с любым порождением Мифов, что скрывается или когда-то скрывалось неподалеку — в пределах 100 миль или более, по усмотрению Хранителя. То же, конечно, касается и тех, кому поклоняются ближайшие культы, будь среди служителей люди или иные народы.

Ловчий из кошмаров

Ловчий из кошмаров под предводительством колдуна или вожака стаи этих тварей обладает рейтингом **магии** от 10 до 18. Доступные заклинания: связь с Ньярлатхотепом и, разумеется, губительные чары: иссушение или высасывание жизненной энергии.

Межпространственный скиталец

Межпространственный скиталец, который был в услужении у колдуна, обладает рейтингом **магии** 4 и может знать любые заклинания.

Ми-го

Чародеи или жрецы ми-го имеют рейтинг **магии** 8 или выше. Они почитают Ньярлатхотепа и (по крайней мере на Земле) Шаб-Ниггурат, поэтому им доступны соответствующие заклинания: призыв/изгнание Шаб-Ниггурат, связь с Ньярлатхотепом, призыв/подчинение темной молоди, призыв/подчинение ловчего из кошмаров и тому подобные.

Способность к магии

Мумия

Мумифицированные жрецы, визири и волшебники имеют рейтинг **магии** 9 и выше. Доступные заклинания: любые, в зависимости от «прижизненной направленности». Например, египетским мумиям, среди прочих, будут скорее известны заклятия вроде связи с Ньярлатхотепом, связи с песчаным народом и призыва/подчинения ловчего из кошмаров.

Песчаный народ

Шаман песчаного народа обладает рейтингом **магии** 6 или выше. Доступные заклинания — те, что относятся к божеству, которое он почитает (призыв/изгнание Хастура, связь с Ньярлатхотепом, связь с Йигом и другие), и по меньшей мере еще одно.

Пожиратель пространства

Каждый третий пожиратель пространства обладает рейтингом **магии** от 10 до 15. Доступные заклинания: ужасающее имя Азатота и 2–5 других.

Прислужник Иных богов

Рейтинг **магии** прислужников Иных богов 8 или выше. Они могут использовать запас **магии** вместо **здоровья** для своей особой силы зов флейты. Доступные заклинания: связь с Ньярлатхотепом, ужасающее имя Азатота и пять-десять других.

Старец

Колдуны среди старцев имеют рейтинг **магии** от 7 и выше. Арсенал их заклинаний зависит от их специализации: дипломатам доступна связь с ми-го, исследователям — формула Дхо-Хна.

Темная молодь Шаб-Ниггурат

Темная молодь сочится магической силой (порой буквально). Средний рейтинг **магии** 8. Доступные заклинания: призыв Шаб-Ниггурат, призыв темной молоди и ещё одно на выбор Хранителя.

Упырь

Среди тех, кто является упырём от рождения, есть жрецы Мордиггиана. Их рейтинг **магии** от 5 до 9. Доступные заклинания: призыв/изгнание Мордиггиана, связь с упырем.

Некоторые люди в поисках бессмертия становятся упырями. Другие просто оказываются жертвами некромантии или влияния еженощных кладбищенских бдений. Упыри-некроманты могут обладать рейтингом **магии** 10 и выше, в этом они не отличаются от людей-чернокнижников. Доступные заклинания: призыв/изгнание Мордиггиана, связь с упырем, а также, вероятно, воскрешение, призыв/изгнание Йог-Сотота и другие, относящиеся к магии смерти.

Чо-чо

Шаманы чо-чо суть те же колдуны, что и люди, только хуже.

Шан

Рейтинг **магии** волшебников-шанов от 8 до 15. Доступные заклинания: призыв/изгнание Азатота, ужасающее имя Азатота и многие другие.

Магия не на основе Мифов

По умолчанию, мы принимаем, что способность магия включает в себя только явления Мифов Ктулху. При классическом подходе к игре подобное колдовство (чаще всего суть сверхнаука) является единственно возможным во вселенной. При авантюрном, напротив, имеют право на существование самые разные мистические техники: комплементарная магия, см. стр. 34, афро-американское худду или ведьмовство, старинные обряды друидов, ритуалы Герметического ордена Золотой Зари, древнеегипетская магия, знахарство ворожей хребтов Аппалачи — в общем, все, что Хранитель посчитает уместным.

Ведущий вправе разделять способности магии на виды. Действительно, с чего бы изыскания в области бразильской кимбанды должны помочь наложить древнее китайское проклятие? Но Хранитель может и, напротив, постановить, что «мистический дар», каким бы он ни был, все равно применим к любым магическим техникам. Ведь чаще всего на первый взгляд не связанное с Мифами колдовство в конце концов оказывается перевранной, перегруженной ритуалами и суевериями версией истинной магии Мифов!



Сотворение смертоносных заклинаний

Джозеф Карвен прибегнул к помощи одного из своих старых пособников и, начав выводить указательными пальцами некие каббалистические знаки, проревел больше не скрываемым притворной хрипотой голосом первые слова страшного заклинания.

Случай Чарльза Декстера Варда

В этой главе заклинания рассматриваются скорее с драматической, нежели строго с игромеханической точки зрения. Здесь приведены новые заклинания, переосмыслены старые, и больше внимания уделено взаимоотношениям магии с исследовательскими способностями… а также абсолютной власти над временем, пространством и энергией!

Новые заклинания

Здесь приведены новые заклинания, равно как для героических сыщиков, так и для дьявольских чернокнижников. Заклятья, отмеченные знаком авантюрного подхода изрядно расширяют возможности персонажей игроков. Хранителю стоит обратить на это пристальное внимание и использовать подобные запретные знания в игре с особой осторожностью.

Ритуалы Мифов

Призыв/изгнание Азатота

Творить это заклинание чрезвычайно неблагоразумно. Сделать это можно только ночью под открытым небом. Прибытие сущности будет сопровождаться взрывом, накрывающим площадь по меньше мере 100 акров земли, что превратит ее в растрескавшуюся безжизненную пустошь и оставит дымящийся кратер, сравняет с землей леса, уничтожит почву, воду и любую другую материю на субмолекулярном уровне.

А это, вероятно, ещё и приведет к смерти всех вокруг.

Сложность проверки самообладания: 7 (5 при трате 1 пункта **физики**).

Противостояние: ритуал призыва Азатота противопоставляет **самообладание** или **магию** заклинателя запасу сопротивления реальности 24. Сопротивление Азатота изгнанию, если Он не желает уходить, равно значению, выпавшему на кубике, умноженному на 20.

Цена: призыв Азатота стоит заклинателю 10 пунктов **самообладания** или **магии**, а его прибытие отнимает столько пунктов **здоровья**, сколько Хранитель сочтет для этого разумным, вплоть до «всех, что есть», в случае, если, по его мнению, приготовления к ритуалу были недостаточны и неэффективны. Вызов Азатота в некотором смысле равнозначен вызову артиллерийского огня по своей собственной позиции. Радиоактивного, многомерного артиллерийского огня, использующего энергию хаотичного искажения ядер атомов вещества. Изгнание Азатота будет стоить колдуну 10 пунктов **здоровья** или 20 пунктов **атлетики** вследствие радиоактивного поражения.

Время: ритуал длится 3 долгих часа, при этом каждый час следует начинать с 7 минут песнопений, завываний и плясок, что в общей сложности составляет 21 минуту.

Призыв/изгнание Мордиггиана

Это заклинание должно быть сотворено ночью рядом с большим количеством мертвых тел. Идеально для этого подходят кладбища, но места сражений, кораблекрушений, падения зданий или промышленных катастроф тоже могут неплохо послужить. Каждый заклинатель должен вкусить сырой мертвой человеческой плоти (проверка **самообладания** с риском потери 7 пунктов) перед началом сотворения заклинания призыва. Изгнание не требует свершения акта каннибализма, но облегчит ритуал. Мордиггиан в нашем мире в течение получаса начнет собирать вокруг себя упырей или их прислужников, а при встрече с теми, кто ему не поклоняется, — истреблять их до тех пор, пока в живых не останется никого.

Сложность проверки самообладания: 5

Противостояние: ритуал призыва Мордиггиана требует состязания **самообладания** или **магии** заклинателя против сопротивления реальности 24, которое снизится до 8 в случае, если оно проводится в логове упырей. Сопротивление Скалящегося Упыря изгнанию составляет 25.

Цена: вызов Мордиггиана стоит 5 пунктов **самообладания** или **магии**. Изгнание Великого Древнего истощает заклинателя, перегружает его надпочечные железы выработкой адреналина, полностью лишает духовных сил и физических резервов организма. Это означает трату 16 пунктов из запасов **драки**, **фехтования**, **стрельбы** или **атлетики**. Цена снижается вдвое, если заклинатель перед ритуалом изгнания совершил акт каннибализма.

Время: Призыв Мордиггиана занимает 12 раундов, как и его изгнание.

Призыв / изгнание Шаб-Ниггурат

Это заклинание может быть сотворено только в дикой местности в новолуние на алтаре, посвященном Шаб-Ниггурат, и с кровавым жертвоприношением (игромеханически по меньшей мере сотни пунктов запаса **здоровья**). Этот алтарь может, помимо всего прочего, быть зачарован.

Сложность проверки самообладания: 5 (4 при трате 1 пункта **антропологии**, **биологии** или **естествознания**)

Противостояние: ритуал призыва Шаб-Ниггурат требует состязания самообладания или магии заклинателя против сопротивления реальности 24, что уменьшается на 3 за каждую присутствующую поблизости тёмную молодь. Сопротивление Великого Древнего изгнанию — 35, и оно, напротив, растет на 3 в этом случае, и ещё на 35, если Её алтарь весит более тонны.

Цена: призыв Шаб-Ниггурат стоит 6 пунктов **самообладания** или **магии**. Изгнание — 10 пунктов здоровья вследствие того, что сама плоть бунтует и выходит из-под контроля в страстном порыве подчиниться великой Чёрной Козе.

Время: как и для Хастура, три часа на призыв и, по ощущениям, бесконечно долго — на изгнание, что завершается только с рассветом.

Чары Мифов

Связь с гончими Тиндала

Все, что потребуется — произнести несколько слов на тиндалийском, повернувшись лицом к любому острому углу. Гончая сразу же начнет свой путь туда, который может занять до 50 дней по усмотрению Хранителя. Прибывший пес от каждого встреченного оставит лишь обглоданные кости, а затем начнет искать сотворившего заклинание, которому стоит припасти аргументы получше, чтобы не стать следующим пунктом в меню.

Сложность проверки самообладания: 4.

Цена: 4 пункта **самообладания** или **магии.**

Время: 2 раунда тихого бормотания.

Связь с песчаным народом

Нужно выкрикнуть слова чар в воздух или прошептать их в высохший колодец пустыни, населенной песчаным народом. Создания появятся в течение нескольких минут или с восходом луны следующей ночью.

Сложность проверки самообладания: 4

Цена: 2 пункта **самообладания** или **магии**.

Время: 5 раундов крика или шёпота.

Связь с Тавил ат-`Умром

Это заклинание позволяет связаться с Йог-Сототом в ипостаси Тавил ат-`Умра, Открывающего Пути. Для этого требуется поверхность половины или целой идеальной сферы, в которую магу нужно пристально не моргая всматриваться. Открывающий Пути переключит восприятие заклинателя на свою реальность. Тело несчастного останется в эвклидовом пространстве, а выглядеть он будет как жертва приступа кататонии. Чернокнижники и начинающие колдуны творят подобные заклинания для изучения магии или чтобы удостоиться чести узреть иные миры.

В некоторых источниках отдельно указано, что сначала чародей должен кощунственно предать или жестоко искалечить своего товарища по поиску знаний.

Сложность проверки самообладания: 5 (4 при наличии рейтинга **оккультизма**, 3 при трате 1 пункта его запаса).

Цена: 1 пункт рассудка и 3 пункта **самообладания** или **магии.**

Время: пристально вглядываться в сферу в течение 1 часа

Межвременные врата

Эта версия заклинания межпространственные врата создает червоточину, соединяющую два разных временных периода в одном месте. После сотворения разница во времени остается постоянной, с обеих сторон время течет с одинаковой скоростью.

Сложность проверки самообладания: 7 (6 при наличии рейтинга **физики**, 5 при трате 1 пункта ее запаса).

Цена: 2 пункта **самообладания** или **магии**; или 4 пункта **здоровья**; цена возрастает в 2 раза при переходе к более отдалённым периодам времени (тысячелетия, десятки тысяч лет, миллионы, сотни миллионов и миллиарды лет). Вместе с каждыми 4 пунктами запаса **здоровья** сгорает 1 пункт рейтинга.

Время: 10 часов (1 час при наличии рейтинга **физики**, 10 минут при трате 1 пункта её запаса).

Напитать предмет магией

Эта версия заклинания зачаровать предмет наделяет вещь свойством концентрировать в себе колдовскую энергию, то есть с точки зрения игромеханики делает ее хранилищем пунктов магии. Примером может стать волшебный посох, многогранный кристалл, перстень с огненным опалом и тому подобное.

Внимание! Если сыщики получат доступ к этому заклинанию, то они больше никогда не будут испытывать недостатка в пунктах **магии**! Во всех играх, за исключением самых авантюрных, Хранителю настоятельно рекомендуется до упора крепко держать его и созданные с его помощью предметы в костлявых руках своих персонажей-чернокнижников.

Сложность проверки самообладания: 5 (4 при трате 1 пункта уместного ремесла или искусства)

Цена: 3 пункта запаса и минимум 1 пункт рейтинга магии. За каждый сожжённый пункт рейтинга колдуна предмет «приобретает» 3 пункта рейтинга, но не запаса. Его нужно «заряжать» отдельно. Чтобы пополнить запас предмета на один пункт, необходимо вложить 3 пункта запаса **магии** заклинателя.

Время: различное, но обычно недели или месяцы на само зачарование и еще по одной ночи ритуального действа для зарядки каждого пункта запаса.

Печать подчинения

Эта версия заклинания зачаровать предмет создает печать (обычно это обработанный кусок металла или гравированный камень), который уменьшает вдвое с округлением вверх запас сопротивления подчинению порождений Мифов. Например, печать подчинения ловчего из кошмаров снижает его сопротивление с 15 до 8. Чародей должен иметь соответствующие знания равно как для вызова / подчинения, так и для создания печати, которая для каждого отдельного вида существ имеет свои особенности и считается отдельным заклинанием.

Сложность проверки самообладания: 5 (4 при трате 1 пункта ремесла или искусства).

Цена: как у заклинания зачаровать предмет (см. стр. 45 «Рукописи Хранителя»).

Время: различное, но обычно это недели.

Подчинение

Это заклинание подчиняет сознание жертвы воле чародея. Действует на одну цель за раз. Она должна быть в поле зрения колдуна и в пределах 10 ярдов от него.

В зависимости от предпочтений Хранителя или природы заклинания подчинение может требовать постоянного зрительного контакта или голосовых (вразумительных) приказов; или позволять чародею предпринимать все, что перечислено в описании способности гипноз; или сделать из жертвы куклу, воспринимающую только команды, предполагающие выполнение простых физических действий.

Если подчинение и способно повлиять на нечеловеческих созданий, то и цена, и время сотворения возрастут вдвое, а то и больше, а длительность эффекта, напротив, уменьшится вполовину.

Сложность проверки самообладания: 4 (3 при наличии рейтинга **гипноза**).

Цена: 2 пункта **самообладания** или **магии.**

Время: 1 раунд; контроль сохраняется на протяжении количества минут, равного наивысшему рейтингу межличностной способности заклинателя (или 5 минут в случае персонажей Хранителя). Повторное сотворение для продления эффекта в случае успеха происходит мгновенно.

Похищение жизненных сил

Это жестокое, безжалостное заклинание вытягивает саму жизнь из жертвы и омолаживает колдуна. Цель должна быть в поле видимости чародея.

После первой проверки самообладания заклинателю нужно прибегнуть к состязанию его **самообладания** или **магии** против текущего **здоровья** (или при желании — магии, если нападение не было внезапным) жертвы, причем если у колдующего есть при себе клочок её волос, капля её крови или что-то подобное, то сложность её проверок в состязании возрастет на 2. Если чародей побеждает, цель начинает противоестественно быстро стареть и чахнуть, её жизненная сила перетекает в мага. Каждые 2 раунда после сотворения заклинания жертва теряет по одному пункту каждого запаса: **атлетики**, **здоровья** и **самообладания**. Если запас **атлетики** цели исчерпается вследствие эффектов заклинания, то её защита снизится до 3, даже если рейтинг остался 8 или более. Жертва не обязательно свалится с ног или потеряет сознание от такого истощения. Она просто не сможет найти в себе больше сил для физических перегрузок. Колдун молодеет на 2 недели за каждый перетекший к нему пункт.

Если колдующий погибает до того, как испустит дух его жертва, то она может мгновенно восполнить до прежнего, не истощенного заклинанием состояния, один запас пунктов на выбор: атлетики, здоровья или самообладания. Остальные запасы способностей восстанавливаются как обычно. Если заклинание не было сотворено ночью в полнолуние, то эффект омоложения носит лишь временный характер и колдун постареет вновь в течение недели.

Сложность проверки самообладания: 5.
Цена: 6 пунктов **самообладания** или **магии**.
Время: 2 раунда.

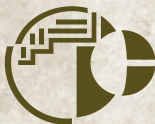
Рунная метка

Это заклинание создает рунную метку, которая обычно представляет из себя маленький гравированный камешек или покрытый письменами пергамент, особым образом связанный с одним конкретным порождением Мифов, например, тёмной молодью, межпространственным скитальцем, ловчим из кошмаров, звёздным вампиром или кем-то еще. Для каждого существа из тех, кого можно призвать и подчинить, можно изготовить рунную метку. Призванное создание станет преследовать того, кто носит с собой этот камень или пергамент до тех пор, пока не убьет его.

Колдун создает рунную метку, а затем подбрасывает её в вещи своего врага. Враг, на которого нацелено заклинание, может уничтожить её за 10 раундов, концентрируясь на этом и только этом, и ничто не должно отвлекать его от процесса. Хранитель вправе позволить цели пройти проверку самообладания, чтобы дополнительно сфокусироваться, и при успехе уменьшить необходимое время на 1 раунд за каждый пункт разницы результата проверки и сложности. Как только жертва отвлекается, рунная метка мгновенно исчезает из виду, теряясь среди вещей, и в следующую секунду уже оказывается, например, в кармане или сумке. Её невозможно потерять, выбросить и тому подобное. Рунная метка всегда найдет путь обратно к жертве не более, чем за час. Цель может пройти проверку бдительности со сложностью 6, чтобы понять, что проклятый знак вернулся, если, конечно, это не было неожиданностью. Единственный способ избавиться от рунной метки помимо уничтожения, описанного выше, — это передать её обратно создателю.

Маг должен обладать знаниями для призыва и подчинения существа, для которого он хочет создать такую метку.

Сложность проверки самообладания: 5 (4 при трате 1 пункта **оккультизма**).
Цена: 8 пунктов **самообладания** или **магии**.
Время: 1 неделя на создание одной рунной метки.



Переосмысление старых заклинаний

Признанный авторитет в вопросах мистицизма поведал доктору Виллетту, что эта формула является чудовищным воззванием к неведомым сущностям из внешних сфер… Здесь это заклинание слегка отличалось как от того, что описывала миссис Вард, так и от варианта, продемонстрированного упомянутым специалистом в запретном труде Элифаса Леви. Но ошибки быть не может. Это то самое заклинание…

Случай Чарльза Декстера Варда

Уже много раз было сказано, что Хранитель может изменять правила «Ктулху» на своё усмотрение, чтобы они лучше подходили для его игры, и это вдвойне справедливо для магии Мифов, столь непостоянной и необъяснимой. Игроки не должны узнавать заклинания из прошедшей кампании, из книги правил и даже (почему бы и нет?) из предыдущих приключений! Все культы различны, каждый черный гримуар вносит свою лепту в старую классику. Иссушение может в одном случае обжигать и обугливать плоть, в другом — подвергнуть её сухой заморозке, а в третьем — разжечь холодное призрачное зелёное пламя, что безболезненно плавит мускулы и кости. Углы Таг Клатура могут оставить нетронутыми некоторые виды фарфора, при этом разрушая все остальное. Нож для призыва межпространственного скитальца будет, вероятно, появляться вновь и вновь, воткнутый в одну и ту же стену. Игры в любом жанре наполняются красками, если персонажи игроков всякий раз будут сталкиваться с разными неожиданными деталями.

Здесь в качестве примера приведено несколько вариантов особых условий и деталей о заклинаниях четырёх старших культов. Как и в случае с различными теориями магии или трактовками богов и титанов, какие угодно или даже вообще все эти требования могут иметь полную силу в вашей кампании! Если не сказано обратного, то все заклинания наделены теми же общими характеристиками вроде цены и времени, что описаны в «Рукописи Хранителя».

Призыв Хастура

- Заклинатель во время сотворения не должен быть в непосредственном контакте с землей или водой.
- Магу придётся вырезать свой собственный язык (потерять 3 пункта **здоровья**, а применение межличностных способностей с этих пор если и возможно, то только с тратой пунктов запаса). Если Хастур благоволит ему, то новый язык вырастет на месте старого и и вместе с ним придёт знание заклинания, которое маг ещё не изучал.
- Чародей должен выжить, предприняв подлинную попытку самоубийства.
- Необходимо произвести трепанацию черепа колдуна, причем дыру нужно просверлить в строго опруеделенном месте.
- Заклинание можно сотворить только под высокочастотным излучением, какое получается от ионизирующей электрической дуги или урановой руды. Для этого также подойдут рентген и жесткий ультрафиолет, как на высоких вершинах овеваемых озоном гор, или что-то еще тому подобное.

Призыв Йог-Сотота

- Чародею нужно быть почитателем Йог-Сотота далеко не в первом поколении, чтобы в принципе попасть в поле временного зрения Всего-в-Едином. Династия должна насчитывать минимум 2 столетия.
- Маг во время сотворения заклятья обязан находиться меж двух зеркал или хотя бы между небом и звёздами, отражёнными ночью на поверхности пруда.
- Колдун вынужден пережить клиническую смерть или совершить ритуальное самоубийство и переродиться.
- В башню или менгир должна ударить молния.

Связь с Ктулху

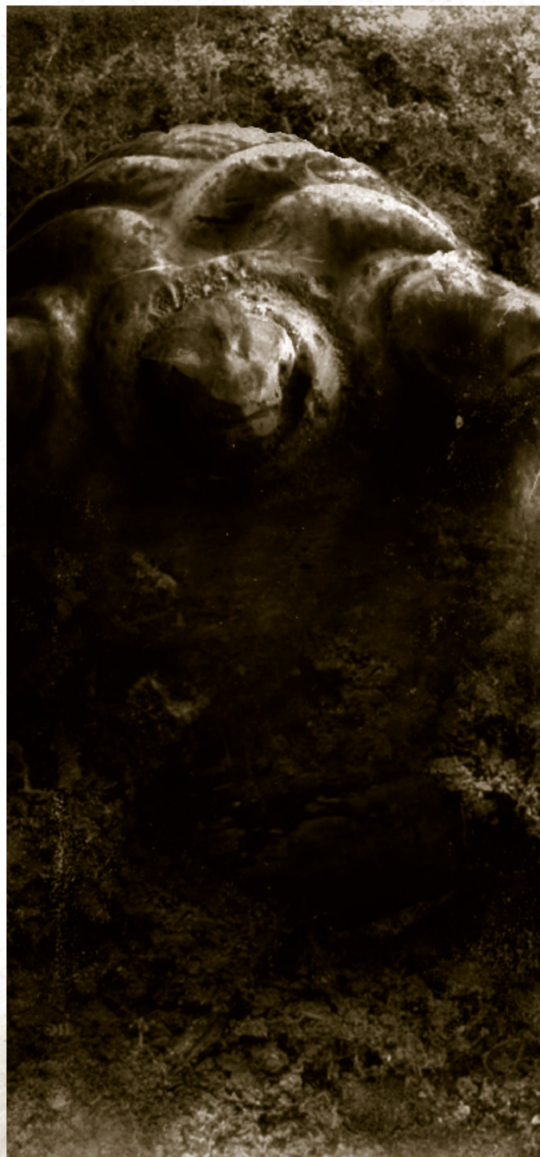
Заклинатель должен:

- довести с помощью аутоасфиксии свой запас здоровья до 1, медитируя перед идолом или изображением Ктулху.
- вступить в физическое соитие с глубоководным или гибридом.
- утопить свою жертву, и при этом последним словом, что она услышит, должно быть «Ктулху».
- начертать тем или иным образом на корабле знак Ктулху и во имя Его потопить это судно.
- уснуть в чёрной или зелёной комнате ниже уровня моря.

Связь с Ньярлатхотепом

- Заклинатель должен быть наречён ритуальным именем (или дать его себе сам), которое согласно «Каббале» равнозначно одному из тысячи тех, что носит Ползучий Хаос Ньярлатхотеп.
- Маг не должен произносить ни слова правды в течение трёх дней перед ритуалом.
- Чародей должен умастить своё тело специальной мазью, созданной из сальных выделений тёмной молоди Шаб-Ниггурат. После этого он получит 3 пункта **самообладания** или **магии** в обмен на трату 1 пункта **самообладания**.
- Родители и дети колдуна должны быть мертвы.
- Заклинатель обязан сначала установить связь с крысотварью или другим слугой Ползучего Хаоса в качестве посредника.





След магии

…Виллетт едва не пошатнулся от эмоций, что охватили его, когда он один за другим соотнёс все имеющиеся факты. Кнуты и орудия пыток, прах или соли… мантии, формулы на стенах, стопки бумаг с заметками, намеки из писем и легенд и тысячи озарений, сомнений и предположений, что приходили на ум и мучили друзей и родителей Чарльза Варда, — все это пронеслось перед глазами доктора, и на него накатила волна ужаса…

Случай Чарльза Декстера Варда

Подготовка к творению магии и сам ритуал оставляют следы. Служители культов очищают себе места в темных лесах и возводят высокие каменные монументы. Чернокнижники высекают пентаграммы на полу, рисуют знаки на притолоках. Призванные чудовища валят деревья, сдирают шкуру с принесенных им жертв и оставляют после себя омерзительную слизь на поверхности любых механизмов.

Магия оставляет следы. Природа может поразить буйством жизни или, напротив, прийти в упадок. Деревья высыхают или, наоборот, растут сверхъестественно быстро и пышно. В лесу могут лишь изредка виднеться мёртвые крысы близ корней или, напротив, бесконечные потоки жуков ползти из каждой щели. Камни неравномерно разрушаются и выветриваются, металл изгибается, стекло идет пузырями под влиянием других измерений. Сияние иных миров выжигает следы на камнях аллеи или разжигает темный огонь в скалах, растениях и животных этих мест, оставляя их медленно тлеть изнутри. В самой земле могут оседать психические отпечатки, следы воспоминаний, переживаний перенесенного прошлого, древнейшие силы, что пробуждают нездоровые предчувствия и расплывчатые видения в людях, кому не посчастливилось здесь оказаться.

В «Рукописи Хранителя» в описании каждого существа есть раздел под названием «расследование», который содержит улики (образ действий или оставляемые следы), что Хранитель может предоставить сыщикам. Эти зацепки отсортированы по способностям, использование которых наиболее вероятно приведёт к их нахождению. Точно так же и здесь: магия всегда оставляет следы, и наметанный глаз их всегда увидит.

В этом разделе вы найдёте несколько идей и примеров применения различных исследовательских способностей именно там, где недавно использовали магию. Как и в случае с описанием существ, способности, указанные в скобках, тоже позволяют получить нужную информацию или же дополнить её, а также более эффективно использовать уже имеющиеся улики. Учтите, следы могут отличаться от места к месту, от культа к культу и от ритуала к ритуалу. Все эти сведения Хранителю рекомендуется подстроить под свое видение магии Мифов. Итак, мы напомнили об этом вновь и теперь приступим к перечислению.

Антропология: «Это место явно походит на святилище вуду или капище сибирских шаманов: центральная колонна обрамлена какими-то канавками, напоминающими какой-то замысловатый узор. Проверьте север, юг, запад и восток, здесь могли оставить что-нибудь, связанное с проведёнными ритуалами».

Археология: «По стенке ямы в этом подвале можно чётко определить как минимум четыре отдельных геологических пласта, говорящих о присутствии человека… но они относятся к тому времени, когда люди ещё не жили в этих краях. Каждый пласт заканчивается слоем пепла, будто бы здание над ним сгорело».

Архитектура: «Это трудно заметить, но у этой комнаты трапециевидные стены. Причём они не являются частью оригинальной конструкции. Эта надстройка была сделана в последнее десятилетие».

Искусство: «Я прозрел! Это оно вдохновило меня! Я думаю, так моя Муза говорит со мной: отдельные детали этого шедевра (картины / поэмы / скульптуры / песни и т. п.) заполняют все мои мысли… и… о Боже… нет… это ужасно… я не могу этого сделать!» (После чего теряет сознание или кричит, или же уходит прочь в наступившей зловещей тишине).

История искусств: «Каждая из вещей, спрятанных на этой антресоли, была похищена с того или иного кладбища». (Археология)

Астрономия: «Эти камни лежат здесь в особом порядке. Из них выложена фигура, напоминающая созвездие Феникса, каким оно появилось в полночь в южном полушарии Земли. (Естествознание подсказывает, что их принесли сюда не люди, а будто какая-то невидимая сила…)

Сотворение смертоносных заклинаний

Биология: «Ни одно из этих растений не выглядит полностью здоровым, но я не могу сказать, что с ними случилось. Здесь нет следов вредителей — червей или насекомых. То есть совсем нет! Настоящие растения так себя не ведут, я думаю, что это очень искусно сделанный муляж».

Бюрократия: «Церковь Истинной Надежды запрашивала разрешение использовать этот парк 8 раз за последние два года. Слушай, разве ты не видишь связь с теми восемью убийствами?» (Юриспруденция или полицейский жаргон подтверждают, что преступления действительно были совершены на небольшом расстоянии от этого парка. Астрономия позволяет понять, что все 8 разрешений были выданы на дни, в ночь перед которыми наблюдались масштабные метеоритные дожди).

Химия: «Все деревья вокруг этого места были обработаны сильной щелочью (биология). Это пятно — в действительности кровь. Настоящая. Голубая, в силу того, что в её основе не железо, а кобальт (медицина).

Полицейский жаргон: «Детектив говорит, что этот узор выглядит точь-в-точь как рисунки на стенах жертв Убийцы с Риверсайд, еще в далеком 1907 году».

Статус 5+: «Это кончик пятидолларовой сигары. Хлыщи, которым по карману такая роскошь, мимо таких трущоб даже не проходят, а уж тем более — не задерживаются в них. Недостойная смерть для такого человека. А еще этот бедняга явно был на взводе, раз курил её настолько быстро».

Сбор улик: Пятна крови! (Медицина) Следы ног! (Естествознание) Они очевидно ведут в этот круг, против часовой стрелки, и их очень много. Добавьте к этому узоры, выжженные на стенах и в порослях растений! Да и пахнет очень странно!»

Судмедэкспертиза: «Кому-то здесь насквозь проткнули мозг чем-то специально для этого предназначенным. Не так часто сталкиваешься с брызгами спинномозговой жидкости!»

Геология: «Эти камни несли сюда издалека. Минимум пара сотен миль».

История: «Говорят, этот дом населён призраками индейцев-сауков, которых убили здесь еще в 1802 году первые белые поселенцы. Суеверия, конечно. Ни один саук и не думал о мести за эти убийства. Фактически, торговля даже наладилась после смертоубийства».

Запугивание: «Говори, что эти проходимцы здесь забыли, пьянь, или, клянусь, ты у меня взвоешь, как ошпаренный пёс!»

Языки: «Напев, что мы слышали здесь, был определенно на бенгальском. Но эти письмена высечены на языке народа Майя (археология).

Книжные изыскания: «Постой… Я уверен, что о такого рода кладбищенском вандализме было что-то сказано в одном из тех дневников. Или это был журнал путешествий?»

Оккультизм: «Эти печати обычно применяются для призыва в гоэтической магии. Но этот знак я вижу впервые. Есть одна версия. Возможно, это относящийся к традиции неоплатонизма знак Владыки змей Гликона, что познал магию и иные сокровенные тайны. Но это только догадки».

Естествознание: «Что-то или кто-то прошел напролом сквозь этот кустарник, но не оставил никаких следов на земле, за исключением тех, где мох рос на поверхности болота. Но что угодно, будь оно таким громоздким, однозначно утопло бы здесь!»

Фармацевтика: «Этот осадок представляет собой галлюциноген растительного происхождения. Если спросите моё мнение, я скажу, что его сжигают и вдыхают его дым, но он бы обеспечил ещё более сильный эффект при вдыхании самого порошка без поджигания. Возможно, сами служители культа не хотели использовать его полный потенциал…»

Фотография: «По какой-то причине я продолжаю получать на снимках темное пятно прямо посреди этой поляны, будто в небе облако постоянно закрывает солнце над этим местом».

Физика: «Эти генераторы создают низкое облако ионизированных частиц, которые абсолютно безвредны для здоровья, но способны сделать любой высоко заряженный объект хорошо видимым, как только он пройдёт рядом…»

Уличное чутье: «Ты же знаешь, что это похороны Черной Длани, верно? Кто бы ни сделал это, он либо имеет очень могущественных покровителей, либо только что нажил себе этим кучу заклятых врагов».

Теология: «Нет, это была не обычная всенощная. Посмотрите, как оплавились свечи, и на капли воска, с них упавшие. Кто-то долго ходил по аптиде туда и обратно, будто рисуя некий узор свечным пламенем.

На что способны маги, полностью раскрывшие свои таланты?

Я могу позволить себе лишь намек: его замысел предполагал, ни много ни мало, установление власти над всей зримой частью Вселенной и за её пределами, возможность управлять движением планет и звезд, а также судьбами всех живых существ. Клянусь, я не разделял этих его устремлений, а если мой друг в каком-либо разговоре или письме утверждал обратное, это неправда. Мне никогда не хватило бы сил и смелости, чтобы коснуться столь запретных сфер, без которых нельзя было рассчитывать на конечный успех.

«Гипнос»

В произведениях Говарда Филлипса Лавкрафта самые отчаянные, полностью раскрывшие свои таланты и растерявшие остатки своего рассудка колдуны явно обладают (намекает на то, что обладают) потрясающими практически неограниченными возможностями. Эти возможности не получится уместить в простой список заклинаний. Скорее, они даже более походят на особые силы различных внеземных обитателей, если их, конечно, вообще возможно описать игромеханически. Ниже приведена четверка наиболее распространенных явлений, связанных с магами Мифов. Точнее — редких и необычных явлений, но рядовых в случае полностью раскрывшегося колдуна.



Власть над физическим миром

Эфраим Уэйт мог вызывать и заставить утихнуть шторм, а колдун из рассказа «Он» заявлял, что его воле подчиняется каждая сила и материя Вселенной. С помощью заклинания Йог-Сотота Карвен поднял «ледянящий кровь в жилах ветер в бухте». Даже когда мальчишка Менес из рассказа «Кошки Ултара» взывал к своей магии, очевидцы замечали, что «облака удивительным образом собирались и меняли очертания». Похоже, что странности с погодой — это один из частых признаков магии Мифов: шквальный ветер, буря, шторм или, напротив, потусторонняя тишина и штиль — что-то подобное всегда сопровождает сотворение чар и ритуалов.

Многие колдуны способны вызывать бури, будто гнофке — пургу, потратив по 1 пункту запаса **магии** за каждый час бушующего шторма и по 1 пункту за потепление или похолодание на каждые 10°C на этот час. (Например, поднять бурю Также чародеи могут обладать силами, подобными ураганному удару ллойгор, вихрю или урагану летающих полипов, а то и многими другими, подходящими для этого по мнению Хранителя.

Беспокойство животных

Само присутствие рядом старика Уилбура Уотли, Асенат Уэйт и Джозефа Карвена приводило животных в беспокойство, особенно собак. В таких случаях, например, лошади часто сбрасывают седоков и потоки крыс бегут навстречу углубляющимся в подземелье сыщикам. Потратив 1 пункт запаса магии за каждую цель, колдун может заставить, скажем, грозного пса припасть к земле, испуганно скуля. Вложив больше пунктов, чародей способен усилить эффект до кататонического ступора или бешенства. И так пока дух Йог-Сотота не станет настолько силён, что напрочь сведёт их с ума.

Чародеи, с которыми стоит считаться

В Европе эпохи Возрождения мистики часто заявляли, что их знания берут свое начало от трудов того или иного великого мага прошлого: Гермеса Трисмегиста, Альберта Магнуса, папы Римского Гонория и тому подобных. Если Хранитель желает придумать новые заклинания, колдовские культы, нечестивые гримуары, то хорошей идеей будет последовать этому примеру и ссылаться на легендарных волшебников Мифов, некоторые из которых приведены ниже:

Карнамагос: этот ученый был рожден миллионы лет назад в древней Гиперборее, но узнал у ужасающего Квачиля Уттауса достаточно, чтобы переносить свое сознание через время и пространство вплоть до наших дней. Возможно, он делал это только из-за того, что его земные тела начинали мутировать и деформироваться всего через 10–20 лет жизни. Он жил в Киммерии и в Хайборийскую эру (около 12000 лет до н. э.), и в железный век (около 600 лет до н. э.), когда он предположительно наставлял Пифагора.

Эдмунд Картер (1640-1718?): далекий предок Рэндольфа Картера, вынужденный покинуть Салем из-за охоты на ведьм. Он успешно совмещал полноправное участие в колдовском культе, и активную работу на философском факультете Мискатоникского университета. Эдмунд путешествовал по Аравии и Индии, и после того, как он пропал без вести во время экспедиции на запад Африки в 1718 году, Мискатоникский университет согласно завещанию получил весьма обширную библиотеку собранных Картером книг.

Джон Ди (1527-1608): придворный чародей Королевы Англии Елизаветы I и впоследствии — Императора Рудольфа II в Праге, Джон Ди перевёел «Некрономикон» и мог быть автором темного Манускрипта Войнича и также тем, кто распространил слухи, что это работа Роджера Бэкона. В начале 1582 года он начал налаживать связь с таинственными, мистическими силами. Ходили слухи, что он был одержим, развращён ими. Его последующая жизнь представляла собой лишь медленное угасание, сопровождавшееся патологической подозрительностью.

Гаспар дю Нор (около 1240–1328): волшебник из города Вийон, близ Аверуани, переводчик «Книги Эйбона», загадочным образом избежавший религиозных гонений вопреки тому, что он не делал большого секрета из своих магических изысканий.

Эйбон: гиперборейский маг, заключивший зловещий пакт с Цатоггуа и познавший все секреты времени и пространства. Эйбон предвидел разрушение Земли и создал обширную сеть ловушек для сущности, в будущем за это ответственной. Он избежал смерти в возрасте 132 лет и прибыл на Сатурн в старый храм Цатоггуа. Его легендарная «Книга Эйбона» была найдена в руинах его башню в Мху Тхулане на побережье Гипербореи.

Малигрис: один из самых могущественных волшебников Атлантиды Малигрис потерял свою единственную любовь Нилиссу и принял некромантию в свое пустующее сердце. Его талант к этому искусству был столь велик, что поколения спустя после его смерти другие маги боялись приближаться к его башне. Когда Атлантида затонула, большая часть его трудов, рукописей, книг и творений могли попасть в руки глубоководным.

Мисквамакус: как и Карнамагос, шаман Мисквамакус (или Квамис) познал искусство трансмиграции души. Множество американских индейских племен, среди которых были вампаноаги (на рубеже XVII и XVIII веков), в свое время принимали его на своих землях, и их шаманы поныне призывают его маниту в своих обрядах.Нитокрис (около 2210–2180 гг. до н. э.): королева-чародейка древнего Египта, последний фараон Шестой династии. Она стала править после того, как жрецы Осириса убили её мужа-брата Ментуофиса. Нитокрис приняла покровительство Ньярлатхотепа и пригласила этих людей на пир, где утопила их всех, впустив в их запертые покои потоки Нила. Согласно Геродоту, затем она бросилась в комнату, пылающую огнём, и больше никто её не видел. Как и Эйбон, Малигрис и Джон Ди, Нитокрис обладала одним из знаменитых магических кристаллов, который исчез вместе с ней.

Людвиг Принн (1240? — 1542 гг.): этот фламандский волшебник начинал крестоносцем в злополучном девятом крестовом походе 1271–1272 гг. Затем, Людвиг, по слухам, принял ислам, дабы спасти свою шкуру, и в дальнейшем много путешествовал по сарацинским землям. В Египте он обнаружил храм Нефрен-Ка. Проклятый город Хоразин на какое-то время стал объектом его пристального внимания. После возвращения во Фландрию Людвига запытали до полусмерти прислужники Инквизиции. Во время заключения он написал шедевр всей своей жизни «De Vermis Mysteriis» и каким-то образом смог вынести его из тюрьмы мимо надсмотрщиков. Людвига Принна обезглавили в Брюсселе в 1542 году, однако слухи о том, что на самом деле ему удалось сбежать, ходят и по сей день.

Зкауба: Внеземной маг, один из нуг-сот, что с Йаддита. Как и у большинства йаддитианских чародеев, его манией была абсолютная победа над дхоулами, заполонившими его мир, изгнание их с этих земель. Он овладел пространством и временем, провел много лет на Земле, дал Джону Ди ключ к пониманию энохианского алфавита, сопровождал Эдмунда Картера в по меньшей мере одной экспедиции в Индию. Вполне возможно, что именно он создал тот самый благотворный Фимиам Зкаубы. В конце концов он исчез, отправившись к ближайшей звезде.

Зилак: самый могущественный гиперборейский волшебник, второй после своего же ученика Эйбона. Он многое узнал у выживших народов змеелюдей-чародеев и передал знания Валузии человечеству.

Бессмертие

Доктор Муньос проводил египетские ритуалы и использовал холод для продления жизни. Хранитель в рассказе «Картина в доме» молился и практиковал каннибализм. Джозеф Карвен обращался к помощи некромантии. Кезия Мейсон скрывалась в межпространстве. Эфраим Уэйт перместил свой разум в собственную дочь. Никербокер из рассказа «Он» и Страшный старик из одноименного произведения просто жили... Чернокнижники заключают пакт с Йог-Сототом, чтобы, скажем, пропускать каждую третью фемтосекунду времени, или обзаводятся чем-то вроде кольца, пронизанного магией смерти, но так или иначе, их жизнь можно прервать только единственно верным методом. Насильственно.

Путешествия во времени

Истинный практик магии Мифов способен охватить одним взглядом все полотно времени, как бледный колдун из рассказа «Он» или Ньярлатхотеп с демонстрацией своих опытов с волшебным фонарем, или Рэндольф Картер в повести «Врата серебряного ключа». Уолтер Гилмен сталкивался с изначальными старцами в межпространстве, где Кеция Мейсон жила, не старея, на протяжении четырех сотен лет. Более того, если восприятие мага формирует реальность, значит он способен таким образом войти и затем остаться, осесть в любом прошлом или будущем, выбрав ход событий, который ему приятнее видеть.

Для кого-то это так же легко и естественно, как для межпространственного скитальца, а кому-то необходимо немало времени и сил для подготовки. Яркий пример — великий народ Йит. Это может быть марафон сквозь эпохи длиною в вечность, как это делают гончие Тиндала, или некая особая версия ритуала Дхо-Хна или межвременных врат. Иными словами, даже если сыщики победят и убьют чародея, это отнюдь не значит, что больше они никогда его не повстречают.

Чей Знак Старше?

Впервые Говард Филлипс Лавкрафт описал Знак Старших богов в рассказе «В поисках неведомого Кадата» в 1926 году, где он являл собой некий особый жест. Двумя годами позже в «Тени над Иннсмутом» Зейдок Аллен говорит о нём как о чем-то «вроде тово, шо вы, молодёжь, называете свастикой». В 1930 в письме Кларку Эштону Смиту Лавкрафт изобразил Знак Старших богов как нечто, более всего похожее на асимметричную ветвь дерева:

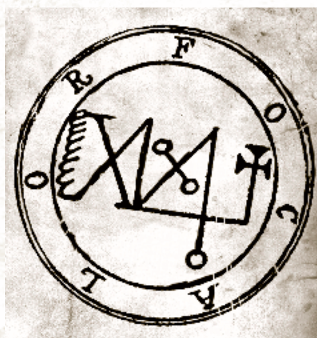


Однако, в рассказе «Хребты безумия» описывается уже «зеленоватый мыльный камень» в форме пятиконечной звезды с обломанными лучами, на котором при дальнейшем рассмотрении можно увидеть 5 точек в центре. Эти камни отличаются по размерам, и некоторые археологи полагали, что они служили старцам чем-то вроде денег, а другие, наоборот, спорили с этим утверждением, рассуждая, что с тем же успехом будущие внеземные исследователи могли решить, что пули и гильзы были валютой человечества.

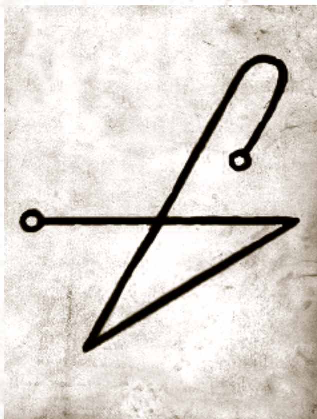
Тем временем, в рассказе «Мозгоеды» (Space Eaters) 1928 года Фрэнк Белкнап Лонг недвусмысленно намекает, что Знак Старших богов — это знак крестного знамения. В 1945 году с выходом свастики из моды Август Дерлет позаимствовал антарктические камни-звезды и описал в своей новелле «Затаившийся у порога» Знак Старших богов как пентаграмму с оком (или пламенем, или и тем, и другим) в центре:



«Некрономикон Симона», опубликованный в 1977 году, предоставляет версию Знака Старших богов, который походит на гоэтическую печать демона Фокалора:



Но если начертить этот символ в воздухе перед собой, то можно увидеть, что он практически идентичен крестному знамению, как и говорил Фрэнк Белкнап Лонг.



В двух словах, Хранителю следует дать игрокам понять, что Знак Старших богов в действительности выглядит как угодно, но не так, как он изображен на их футболках и игральных костях.

Комплементарная магия

Внутри его зрело убеждение, что эти молодые подонки являются носителями какой-то жуткой доисторической традиции, хранителями беспорядочных, разрозненных обломков культов и обрядов, возраст которых превосходит возраст человечества. Слишком уж сплоченными и осмысленными были их действия, и слишком уж строгий порядок чувствовался за их внешней безалаберностью и неряшливостью.

«Кошмар в Ред-Хуке»

Правила комплементарной магии призваны внести в вашу игру разнообразие и пропитать её духом оккультизма. Подобный обжигающий соус способен приправить Мифы излишком иной, чуждой, но всё же менее опасной для души и тела мистики. Комплементарная магия также предлагает игрокам и их персонажам больше тактической гибкости, открывая новые возможности в игромеханике системы СЫЩИК. В конце концов, использование этих правил позволяет Хранителю углубить мистическую подоплёку кампании и ввести сыщиков в колдовские круги.

Правила

Исходные правила комплементарной магии приведены в «Книге Хранителя». Удобства ради мы их кратко повторим.

Задача комплементарной магии — улучшить результат проверок общих способностей. Как сыщики, так и персонажи Хранителя могут использовать эти правила. Сначала требуется пройти проверку **самообладания** с риском потери 3 пунктов, после чего можно улучшить результат проверки другой общей способности, потратив пункты запаса **самообладания** в соотношении 2 к 1. Важно, что это не возбраняется делать после совершения проверки для изменения уже полученного результата.

Эмбер очень хочет, чтобы её сыщик, Макмёрдо, преуспел в проверке воровства. Но она вложила только 1 пункт запаса и получила на кубике 2, что в итоге даёт жалкие 3. Поэтому она решает использовать комплементарную магию. Макмёрдо успешно проходит проверку самообладания и Эмбер вкладывает 4 пункта из запаса самообладания и улучшает результат проверки воровства на 2. Теперь конечный итог составляет 5, что означает успех в этой ключевой задаче.

Помимо проверок и трат пунктов игрок должен:

- Указать, какое мистическое действо предпринимает (или уже предпринял) его сыщик.
- Привести некоторые идеи своей эксцентричной теории, согласно которой это должно сработать.
- Описать, где сыщик изучил эту технику, если он впервые прибегает к комплементарной магии в связке с этой способностью.

«Эмбер говорит: «Перед тем как войти в магазин, Макмёрдо вкладывает лёд в свой ботино, чтобы разрушить свою связь с Землёй, как старый знакомый, Темплсмит, глава шайки воров, наставлял его поступать, «когда чьи-то глаза следят за тобой».

Основные ограничения комплементарной магии:

- Никто (ни игроки, ни Хранитель) не считает это заклинание злоупотреблением игровыми возможностями.
- Действие должно быть зловещим, странным, запоминающимся или даже опасным.
- Должно быть соблюдено определённое условие,, например: колдун курит трубку или использует волосы с головы своего врага либо проливает собственную кровь и тому подобное.

Комплементарная магия

Не так просто достать лёд посреди Лондона тридцатых годов, поэтому никто не считает это злоупотреблением. Хотя непременное условие уже присутствует, Хранитель считает его недостаточно зловещим, поэтому решает, что лёд должен быть сделан из воды реки Темзы, потому что это лучше и ярче запоминается и к тому же делает заклинание чуть более сложным, что влияет на баланс игры. Эмбер добавляет: «А, точно, Темплсмит говаривал, что эта река называется в точности как её собственные тёмные воды. Темза — тёмная вода! Вот, оказывается, что он имел в виду! Реку, как и меня, нельзя поймать с поличным!» Насладившись минуткой импровизации, все продолжают игру, а Хранитель делает пометку о скором появлении какого-нибудь ужасного демона Темзы, рыщущего поблизости, пока Макмёрдо возвращается к её «тёмным водам».

Если Хранитель использует еще и описанную ранее общую способность магию, то заклинателю не возбраняется тратить пункты запаса **магии** вместо самообладания для улучшения результата проверки общей способности. Соотношение, как и было, 2 к 1. Комплементарная магия, как и любая другая, требует проверки **самообладания**.



С чего же начать?

В этом разделе приведено несколько примеров вышеописанных правил в действии, по одному на каждую общую способность в игре (за исключением **магии**, **психоанализа**, **рассудка** и **самообладания**). Хранитель вправе запретить использовать комплементарную магию для улучшения результата проверок **стрельбы**, **первой помощи**, **здоровья** или любой другой способности, если посчитает такое использование неуместным, или разрешить, но только до броска кубика.

Атлетика

«Я обмазываю себе лицо и руки патокой и жду, пока муравьи меня учуют, поползут по мне, сделают меня частью своей дороги. Затем я приведу свои движения в точное соответствие с их движениями, будто мы наслаждаемся совместным танцем. Должно быть, затем у меня потемнеет в глазах — или я растворюсь в колонии муравьев — потому что далее я вскарабкаюсь прямо по стене здания. Бог знает, где я очнусь, но мои собратья по этому странному цирку жизни говорят, что всё произойдет как-то так».

Бдительность

«Знаю, мы ищем вампиров, вот я и взял с собой первый том Стокера с витрины и написал на форзаце псалом 107, прямо как говорил профессор Арминий, и теперь я жду, что страницы начнут переворачиваться сами собой. Или кровоточить. Но надеюсь, этого не случится, потому что иначе нам придётся сбросить цену на эту книгу».

Бегство

«Я достиг сортировочной станции. Здесь я могу слышать, о чём скрежещат стрелки, могу перескакивать с путей на пути так, что копам за мной не угнаться. Но мне просто хочется, чтобы эти стрелки не говорили мне других вещей этим мёртвым жутким голосом! Не ставили меня на рельсы, которые приведут меня в Преисподнюю! Что значит, где я об этом узнал? Разве ты не слышишь, что говорят стрелки?»

Верховая езда

«Я от отца знаю Слово Всадника. Отцу это слово сообщил дядя, которому его поведал Джон Соломон Рейри, услышавший его от самого Сатаны или от индейцев. Сейчас тебе просто нужно Слово. Ну, может быть, ещё тазовая кость лягушки, плавающая в кормушке лошади. Как талисман на удачу».

Взрывотехника

«Старик Блессингейм, лучший специалист в подрывном деле, частенько поговаривал, что твоя левая половина — твоя самая дурная часть, а? — на самом деле жаждет, чтобы бомба взорвалась чуть раньше, чем нужно. И что ты думаешь? В самом деле так и есть! Но я знаю одну уловку. Суть в том, чтобы проткнуть иглой свой левый безымянный палец и тем самым разорвать связь «дурной» руки со своим сердцем. Вот почему настоящие подрывники никогда не женятся[1]».

Вождение

«Все дело в правильном времени. Стоит переехать Лондонский мост точно в ту минуту, когда прилив сменяется отливом, и ты будто размагничиваешься. Никто не сможет сосредоточиться на тебе или последовать за тобой, как вампир не может пересечь реку во время приливов и отливов. «Не та форма волны», — вот что сказал тот поляк-таксист. Он говорил, что был физиком у себя в Кракове, перед тем как его погнали оттуда за его… эм, опыты».

Воровство

«Похоже это заготовка для Перчатки Мертвеца. Слышал о Руке славы, да? Ну, та, что открывает любые двери. Эта почти такая же, только не для дверей, а для одежды, плащей, например, или что ты там носишь. Кошелёк в полсекунды сам в руку прыгает. Моя мне досталась от одного парня, который промышляет подобными вещами в Хайгейте. Воров там уже не вешают. Создать такого рода шедевр — значит пережить смертельную боль… Но по-настоящему пронимает, только когда вскрываешь вены, прежде чем пустить Перчатку в ход. И нет, поверь мне, без этого никак… Давай сюда нож, не тяни резину».

1: В Европе, Америке и Азии обручальное кольцо принято носить на безымянном пальце левой руки

Комплементарная магия

Гипноз

«Сейчас мне нужно, чтобы ты послушал меня. Ты никогда не видел эту тварь и книга была бесполезной, она оказалась не той, что ты думал, и теперь ты счастлив, что можешь сбросить эту гору с плеч. Этих воспоминаний больше нет, как нет того цветка, что мои коллеги выкорчевали из твоего сада. Он сгинул, сгорел в пламени, будто его никогда не было, как и той твари, а это значит, книга оказалась бесполезной…О, да ты уже знаком с техникой цветка? Тоже в Страсбурге учился у доктора Крагина?»

Драка

«Видишь стопку шиллингов, что я сжимаю в кулаке? Все они были отчеканены в год рождения этого парня. Эти монеты родились вместе с ним и ненавидят его едва ли не больше меня. Эта закономерность подтвердилась с одним чудаком с Уормсвуд Скрабс. Он положил себе пару таких шиллингов на глаза и, представь, перерезал себе глотку, зараза, да и истёк кровью. Не скажу, что я на монетах даты проверял, но…»

Здоровье

«Я должен оставаться в сознании. Смотрю на газовый фонарь и собираюсь с мыслями. Когда мы избавились от этих крысоподобных тварей, я просто обязан был открутить его от стены и унести к себе домой. Теперь, когда в нём теплится частичка моей собственной многострадальной души, — не мог же я рисковать, оставляя его там, у всех на виду, ведь так? Знавал я одного факира-бенгальца — он жил в хибаре, доверху забитой лампами и светильниками. Его дом взлетел на воздух вместе с ним самим. Надеюсь, что не закончу, как этот бедолага».

Маскировка

«Я выложил на трупе несколько отдельных деревяшек в форме знака Отвода глаз, помнишь, одной из тех, что мы собрали из отрывков Пнакотических рукописей. Конечно же, я знаю, что это сработало, потому что я, чёрт побери, сам до сих пор не могу его найти! Надеюсь, кто-нибудь из вас, ребята, знает, где нам добыть слепого пса-ищейку?»

Механика

«В войну мы такого насмотрелись. Тебе дают игрушку вроде этой, ты кого-нибудь убиваешь или видишь, как кто-нибудь погибает… ну, на войне без этого никак. Затем постепенно сам начинаешь ощущать её голод, ищешь способ наполнить её пустоту. Что ты на меня так смотришь? На том свете этому парню пальцы уже не понадобятся, а когда катер снова начнет барахлить, ты будешь благодарен, что я взял их с собой. Помяни мое слово».

Первая помощь

«Погоди, помнишь тот папирус? Мы видели его в Британском музее. Ещё удивлялись, зачем жрец Анубиса уродует мёртвые тела, но… что если он просто занимался переносом ранений с живых на мёртвых? Я знаю, это звучит безумно, но нам стоит попробовать сделать хоть что-нибудь, а то юнец Демпси и так одной ногой в могиле. Да и не то, чтобы у нас было мало трупов вокруг, если мы вдруг действительно решим заняться переносом ранений».

Пилотирование

«Туман? Не беспокойтесь! Я захватил гвоздь с того пирса, где мы охотились этим утром, и зарядил его особым образом, как меня научили «морские цыгане». А сейчас я просто вбил его перед компасом, и теперь осталось только следовать за стрелкой».

Предусмотрительность

«В сумке нет, а? Скоро мы это исправим. Положи туда что-нибудь. Крысу, например, если у нас нет ничего получше. Шепни ей на ушко: «Шахтёрская каска». Загляни на улицу Панкрас и проверь ячейку номер 47. Надо обойти это место трижды против часовой стрелки, и, когда вернёмся, уверен, найдем там всё, что нам нужно. Моя старая няня использовала этот трюк, чтобы доставать мне игрушки, до тех пор, пока мои родители не отослали её прочь».

Комплементарная магия

Притворство

«Я вставил кусочки зеркала и теперь выгляжу будто франт с двумя моноклями. Почувствовав струйки крови, стекающие по щекам, я направился к нему и замер, чтобы понять, кого, как он думает, он видит, когда всматривается в своё отражение в моих глазах. Если это сработало хотя бы отчасти так, как в моих ночных кошмарах, он вполне вероятно решил бы, что я его покойный брат».

Скрытность

«Каждый домушник и форточник Норфолка знает: держи при себе жабье сердце, и тебя никогда не поймают. А вот что им неизвестно, что я понял на собственном опыте: носить его нужно у собственного сердца. То есть, проглотить. Кое-кто делает это постоянно, но ты знаешь, что говорят о Норфолке…»



Расследование с помощью комплементарной магии

Хранитель вправе допустить использование комплементарной магии для получения пунктов запаса исследовательских способностей, если это придаёт игре атмосферу мистики или освещает больше зацепок в истории, чем персонажи игромеханически могут себе позволить. В этом случае всё работает практически так же, как и описано выше: сначала проверка **самообладания** с риском потери 3 пунктов, затем в случае успеха обмен запаса самообладания (или магии) на запас целевых пунктов исследовательской способности в соотношении 2 к 1. Остальные условия остаются неизменными, особенно требования к тому, чтобы всем это вызывало яркие эмоции и от этого бросало в дрожь.

Если пункты не применяются сразу по получении, то сыщик вправе приберечь их на потом. По усмотрению Хранителя их использование может привести к ужасающему мистическому откровению, которое, скажем, облегчит игрокам преодоление сюжетных препятствий или сделает совершенно ясной какую-нибудь сторону расследования, особенно если это целевой пункт мифологии Ктулху. Но обратите внимание! Если пункт запаса мифологии Ктулху раскрывает шокирующую правду о роли Мифов в этой истории, то целевой пункт, полученный с помощью комплементарной магии, скорее подкинет более приземлённую улику: местонахождение склада контрабандистов, личность того, кто следит за сыщиками, или имя обезглавленной девочки. Не стоит забывать об ограничении из-за злоупотребления.

Слежка

«Эти бляшки на лошадиной сбруе отводят дурной глаз, верно? Значок таксиста — тот же случай. Ясно как божий день. А вот что по-настоящему важно — и если бы ты сподобился понаблюдать за голубями, ты бы тоже это знал — умение видеть то, что в этих значках отражалось. И уж поверь мне — в них отражалось многое».

Стрельба

«Нет, этим выстрелом я попал в него, я уверен. Эта пуля — магнит, ясно? А кровь — это железо. К тому же на новолуние я, прямо как тот ублюдок из Чёрной руки ещё в 21 году, положил патрон на надгробную плиту, чтобы он притягивал к себе смерть. Нет, нельзя носить больше одного такого в кармане. Знавал я парня с улицы Истчип, который попробовал. Так вот, они притянули его кровь так, что она вся вытекла прямо из его… короче, остановимся на том, что нельзя носить в штанах больше одной такой пули. Да и где-либо ещё, если уж на то пошло».

Фехтование

«Давняя хитрость, её история восходит к временам древнего Рима. Еще друиды пользовались ею, я читал об этом в той книженции, про которую Бойс говорил, что она ни на что не годная, потому что «где теперь эти друиды и римляне?» Так вот, хочешь, чтобы рана от твоего ножа не закрылась? Выброси его в Темзу и кровь будет течь до тех пор, пока течёт река. Естественно, у меня больше нет ножа! И да, тот парень ещё жив, но это ненадолго».

Электротехника

«Знаешь, почему радио ловит сигналы из давно ушедших времён? Потому что оно настроено на «призрачную волну». А теперь пора брызнуть кровью в бутылку с ромом, и оно должно замолчать. Попробуем и посмотрим, поможет ли на этот раз. Где я узнал об этом? Если честно, не помню. Хотя погоди, думаю, это было в какой-то радиопередаче. Никогда не слышал ничего такого ни до этого, ни после».

Лавкрафт или теория магии

Литература по колдовству и магии, оккультизму и демонологии — вот что он искал сейчас. Если нужных ему материалов не оказывалось в Провиденсе, Вард отправлялся на поезде в Бостон и погружался в богатства большой библиотеки на Копли-Сквер, или в гарвардской Харри Элкинс Уиденер Мемориал, или Сионской в Бруклине, где хранились редчайшие труды на библейскую тематику.

Случай Чарльза Декстера Варда

Если вам как-нибудь захочется устроить занимательнейшую дискуссию, соберите антрополога, историка науки и оккультиста на кафедре факультета и спросите у них, что такое магия. Возьмите начитанного священника на роль судьи и в вашем факультетском буфете не останется ни одной целой бутылки. Банальное антропологическое определение согласно Марселю Моссу (и его критикам, что примечательно) состоит в сравнении магии и религии. Первая, в частности, антисоциальна, а вторая — напротив. В более широком смысле, магия — это нечто иное, стоящее поодаль, отрешённое от нормального общества. Историки же с той или иной степенью замешательства обратятся в основном к определению Джеймса Джорджа Фрэзера, данному ещё в 1890-х годах. Магия — это «примитивная некорректная наука», использующая возникшие до появления логики представления о причинно-следственных связях и законах нашего мира. Позднее последователи Фрэзера приравнивали её и к «примитивной некорректной религии», поскольку она апеллировала к сверхъестественным явлениям, описываемым людьми, запуганными, неорганизованными или просто неотесанными, чтобы возводить храмы и создавать теологию. Ну и пусть Алистер Кроули выскажется за оккультистов: «Истинная магия, в отличие от иллюзионизма, — начал бы он, выбрав эти слова неслучайно, ведь именно он ввёл для этого слово «Magick», — это наука и искусство вызывать изменения, что происходят согласно твоей воле». К сожалению, далее автор сразу переходит к бесполезному для нас утверждению, что опубликовать книгу или сломать кому-нибудь нос — это тоже полноценное проявление магии.

Впрочем, все три точки зрения, как в притче о слепых и слоне, по отдельности не дают полной картины. Едва ли не в каждой культуре магия проявляется по-своему, она всегда таинственная и индивидуальная. Она явно переплетена с ранней наукой: Джон Ди был математиком, Ньютон — алхимиком. Магия тесно связана и с монотеистической религией: первыми чародеями стали жрецы последователи Заратустры. И взгляды Кроули, как и его привычки, на самом деле, более информативны, чем кажется на первый взгляд. На практике магия действительно представляет из себя сплетение искусства с её индивидуализмом и творческим созидательном началом и науки с её исходящим из причинно-следственной обусловленности следованием предположениям о законах, которыми неизменно оперирует вся вселенная. Даже этимология этого слова вновь возвращает нас к Кроули: оно изначально произошло от индоевропейского корня magh, что значит «способность или сила, власть». Кто обладает ею, тот может творить. Кто обладает и волен — тот делает это. Магия Мифов традиционно сочетает в себе все точки зрения. Это запретное знание, искажённая наука и прикладывание силы воли для изменения реальности.





Магия Мифов

Мне было страшно присутствовать при снятии покровов тайны с кошмаров древних мифов, которые, будучи изложены в ясных понятиях, своей омерзительностью превзошли самые дерзкие предсказания античных и средневековых мистиков. С неизбежностью я пришёл к мысли, что первые, кто прошептал эти страшные слова, должно быть, взаимодействовали с Существами Извне и, вероятно, посетили другие космические измерения, куда теперь собирался Эйкели.

«Шепчущий во тьме»

В более, чем в пятидесяти рассказах Говарда Филлипса Лавкрафта, написанных за два десятилетия, можно проследить, как часто меняется описание магии. Автор рисует её так, как того просит история, а не согласно чьей-либо личной теории или замысловатым принципам и правилам. В реальной жизни Лавкрафт, как ни странно, был непробиваемым материалистом и поднимал на смех оккультизм и псевдонауку в любой форме. Говард был удивительно легкомысленным в своих мистических изысканиях: они ограничивались тем, что он главным образом заимствовал из других историй в жанре ужасов и статей, начинающихся со слова «магия» в большой Британской энциклопедии. На полке Лавкрафта лежала только одна книга этой тематики: «Энциклопедия оккультизма» Льюиса Спенса. Ещё он прибегал к сведениям из фолианта «Тайны магии» (Mysteries of Magic) Элифаса Леви в переводе Артура Эдварда Уэйта. Лавкрафт брал оттуда магические формулы для своего рассказа «Случай Чарльза Декстера Варда». Позднее Говард Говард столкнулся с теософией, это отразилось на его рассказах, среди которых, например, «Зов Ктулху» (The Call of Cthulhu) и «За гранью времен» (The Shadow Out of Time). Но по большому счёту, вся магия Мифов — собственное уникальное творение писателя. И хотя в его произведениях представлены разные колдовские теории и практики, не так сложно найти и объединить ключевые признаки, по которым всегда можно узнать мистические истории Лавкрафта. На откуп Хранителю остаётся, какие из них использовать в игре.

Неосязаемое

Говард Филлипс Лавкрафт на протяжении всего периода, пока он продолжал писать, утверждал, что существует некая иная, «высшая, глубинная» реальность — Неосязаемое: «Неизмеримая и устрашающая вселенная, лежащая вне познаваемой материи, времени и пространства». Это прослеживается как в ранней повести «Склеп» (The Tomb), так и в более поздних рассказах «Сны в ведьмином доме» (Dreams in the Witch House) и «Обитающий во тьме» (Haunter in the Dark). Неосязаемое могут ощутить безумцы («Склеп») или сновидцы («Серебряный ключ» и «Гипнос»), а обычным людям оно становится зримо под ультрафиолетовыми лучами («Извне») или после приобретения особого, подобного посвящению, мистического опыта, как в рассказе «Загадочный дом на туманном утёсе» (The Strange High House in the Mist). Неосязаемое обитаемо и чрезвычайно опасно («Извне» и «Сны в ведьмином доме»).

Метафизическое единство

Неосязаемое лежит вне привычного времени и пространства, и в то же время оно неотделимо от нашего евклидового мира. Они едины, связаны посредством неведомых сил, осознание которых заставит помутиться любой мыслящий в узких трёх измерениях рассудок. Вспомним, скажем, слова Уилмарта из рассказа «Шепчущий во тьме» (Whisperer in Darkness): «Я и теперь не в состоянии был поверить во все эти утверждения о структуре наивысшей бесконечности, наложении измерений, принадлежности известного человеку пространственного-временного континуума лишь одному звену в нескончаемой цепи вложенных друг в друга вселенных, образующей непосредственный сверхкосмос кривых линий и углов со своей собственной материальной и полуматериальной электронной организацией». На самом деле все миры едины точно так же, как и едины все времена. Это потрясающее откровение скрывается за именем Йог-Сотот и недвусмысленно изложено в «Некрономиконе» и — более небрежно — в рассказе «Врата серебряного ключа» (Through the Gates of the Silver Key).



Лавкрафт или теория магии

Платоническая иллюзия

Естественно, Неосязаемое более реально и подлинно, чем наша вселенная! Магия Мифов непознаваема, что полностью соответствует философии Платона: наше материальное на первый взгляд измерение — это всего лишь иллюзия, отображение неких идеальных сфер истинных образов на наше примитивное восприятие. Чародеи-самоучки из произведения «Гипнос» сравнивали наше мироздание с мыльным пузырем, а колдун из рассказа «Он» видел его так: «Весь этот мир суть не более чем дым, порождаемый нашими разумами. Грубой черни сие понимание недоступно, однако истинные мудрецы могут преспокойно затягиваться этим дымом и выпускать клубами, будто покуривая первосортный виргинский табак. Мы легко можем получить всё, что нам нужно, отбрасывая прочь всё, что нам не по нраву».

Изначальное знание

Теории и способы их приложения к практике восходят к давним временам, к внеземным и существовавшим до появления человека цивилизациям. И если у волшебства есть несколько направлений, самое могущественное из них то, которое произошло из самой глубокой старины. Это знание, оставленное другими разумными народами, может быть как магией, так и сверхнаукой, или чем-то средним между ними: старцы оперируют как сложнейшей биотехнологией, так и магией времен Палеогеи в произведениях «Хребты безумия» (At the Mountains of Madness) и «Тень над Иннсмутом» (Shadow Over Innsmouth), соответственно. Легендарный «Некрономикон» в рассказе «За гранью времен» (The Shadow Out of Time) оказался всего лишь йитианским дневником. Сокровенные знания о волшебстве даже человеческого народа хранятся в тайных местах, в подполье, порой в самом буквальном смысле этого слова: египетская магия из повести «Погребённый с фараонами» (Under the Pyramids), например, или пиктские изуверства под эксхемским приоратом, таинственный средневековый культ, охвативший всю округу Кингспорта, шабаш ведьм на окраине Аркхема, осколки дьявольской помеси урало-алтайской ворожбы с азиатским колдовством в секте изобилия и плодородия в Ред-Хуке. И это только если перечислить то, что приходит в голову сразу.

Сила воли и ментальная мощь

Колдун из рассказа «Он» упоминал «волю всего человечества», а Рэндольф Картер осознал, что только его воля мешает ему узреть единую картину всех времён от начала и до бесконечности, в обоих произведениях о «серебряном ключе». Ментальное могущество великого народа Йит позволяло им обмениваться сознанием с более примитивными, хоть и разумными видами, что проживали далеко за пределами их времени и пространства. Разделять псионические способности и магию в рамках Мифов нелегко, да и не нужно. Бытует мнение, что ми-го или, например, старцы, непременно высмеяли бы подобную мелочную педантичную классификацию. Есть только Неосязаемое и средства, благодаря которым можно его почувствовать и видоизменить через него ткань измерений, пусть и лишь на локальном уровне.

Формула власти

Под традиционной магией часто подразумевают слова силы или особые мистические формулы. Карвеновское заклинание воскрешения из «Случая Чарльза Декстера Варда» — лишь одно из целого ряда тому подтверждений, на одном конце которого ритуалы ми-го, а на другом — монотонные песнопения «Ктулху фхтагн!» Естественно, верные слова могут стать мощными символами, что во всех отношениях выходят за рамки материального мира. Слова, произнесённые доктором Виллеттом, обладали силой превратить Карвена в горсть голубовато-серой пыли, а доктор Муньоз из рассказа «Холод» (Cool Air) не побрезговал воспользоваться чарами, описанными специалистами по истории Средних веков, так как он верил, что эти зашифрованные формулы содержат в себе субъективные стимулы, которые исключительным образом влияют на состояние нервной системы существа, сердце которого уже перестало биться. Написанная на языке наакаль фраза способна защитить от Гатаноа. Все эти формулы чаще всего необходимо сначала «расшифровать», как в случае с дневником старика Уилбура Уотли из повести «Ужас Данвича» или орнаментом, покрывающим серебряный ключ из одноименного рассказа («Врата серебряного ключа»).

Лавкрафт или теория магии

Магия Рэндольфа Картера

«Взгорья за Аркхемом были издавна насыщены магией — возможно, ещё той самой, что призвал с далеких звёзд и из глубин земли старый колдун Эдмунд Картер, обосновавшийся здесь после бегства из Салема в 1692 году. Как только Рэндольф Картер очутился среди этих знакомых с детства холмов, он понял, что где-то совсем рядом находятся мистические врата — одни из тех, пройти через которые смогли бы немногие особо отчаянные, отверженные или отрешённые, что тем или иным образом сумели бы преодолеть исполинский барьер между нашим миром и непознаваемой бесконечностью. Юный сновидец чувствовал, что именно в этом месте и в этот день годичного цикла он окажется в силах успешно завершить дело, начатое несколькими месяцами ранее, когда он разгадал значение символов на потускневшем, невероятно древнем серебряном ключе. Теперь он знал, как его нужно повернуть, как держать — под определенным углом к закатному солнцу — и какие ритуальные сочетания звуков следует произнести в пустоту одновременно с девятым и последним поворотом ключа. Ключ не мог его подвести здесь, в непосредственной близости от возмущений непознаваемых сил и энергий, а также созданных ими заветных врат».

Врата серебряного ключа

Математика и геометрия

Одним из лучших инструментов для расшифровки и описания подобных таинств является математика, в частности, геометрия. Знаки гоэтической магии, «богохульные письмена» Пнакотических рукописей, орнамент, покрывающий серебряный ключ, — всё это в вашей игре может являться мощнейшим источником непознаваемой силы. Особенно ярко раскрыта тождественность сложнейших теорий высшей математики и ритуальной средневековой магии в рассказе «Сны в ведьмином доме» (The Dreams in the Witch House). «Великий пастырь» Ктулху дремлет в своей пещере вне евклидового пространства, гончие Тиндала приходят из «углов», в то время как вселенная — это «кривые». Межпространство полнится сущностями, которых можно узреть только в качестве геометрических фигур. Говард Филлипс Лавкрафт в своих произведениях даёт нам понять, что математические выражения и геометрические фигуры суть ключ и врата между Неосязамым и нашим миром: от угловатого Знака Старших богов до Сияющего Трапецоэдра.



Наш тайный орден сноходцев, борющийся с агентами тех сил, что угрожают самому существованию человечества, после долгих исследований, выявил, что на территории зарождения возможного сопротивления Великим наиболее распространён международный формат бумаги A4, в то время как это руководство распространяется совершенно в ином формате. К счастью, наши сноходцы, благодаря помощи короля Куранеса, смогли получить доступ к серверам Studio 101 и разместить там необходимые материалы.

Будьте внимательны: https://studio101.ru/cthulhu/

Защит от прочтения агентами Ньярлатотепа



Выпускные данные

Автор: Кеннет Хайт.
Иллюстрации: Жером Югенен.
Перевод: Константин Лихачёв.
Редактор: Анастасия Гастева.
Дизайн макета: Жером Югенин.
Вёрстка: Козубовский Илья.
Отдельная благодарность: Грэхам Уолмсли.

Игра «**Ктулху**» написана **Кеннетом Хайтом** и основана на системе **СЫЩИК** от **Робина Д. Лоуза**.

Версия от 05 апреля 2017.
Формат 70×100/16 (165×235 мм). Гарнитура «Arno Pro».

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.
Поддержка игры осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.